

Cómo hacer Juegos de acción

Muchos juegos sencillos para divertirse

Ediciones Plesa

SM Ediciones

Cómo hacer Juegos de acción



TERCERA EDICION

Escrito y proyectado por:
Anne Civardi
Colaboradores:
James Opie, Andras Ranki
y Christopher Carey
Diseñado por:
John Jamieson
Ilustrado por:
Malcolm English
Adaptación:
Antonio Zorita García
Restaurado por:
Glen Fernández

Polígono Industrial de Pinto, km. 21.800.
Madrid - España
Impreso en España
Printed in Spain.
Depósito legal: M–13708–1984
ISBN 84–7374–009–2



Cómo hacer Juegos de acción

Sobre Este Libro

Este libro te va a enseñar la forma de hacer muchos juegos diferentes y como debes jugar con cada uno de ellos. Encontrarás juegos sobre tableros de dados, de mesa, de carreras, batallas, sobre papel y rompecabezas. Casi todos estos juegos están hechos con cosas que probablemente tú, encontrarás en casa. En la página 4, tienes una lista de lo que vas a necesitar y dónde puedes conseguirlas.

Al final del libro hay seis páginas dedicadas al tipo de juegos que requiere un grupo de gente. Por ejemplo, muy apropiados para una fiesta de cumpleaños. Los tienes de varias clases, incluso carreras y una apasionante búsqueda del tesoro. Las medidas que te damos te pueden servir de guía, pero puedes hacerlos del tamaño que gustes.
Recuerda leer las reglas de cada juego, para saber bien como jugar.

Contenido



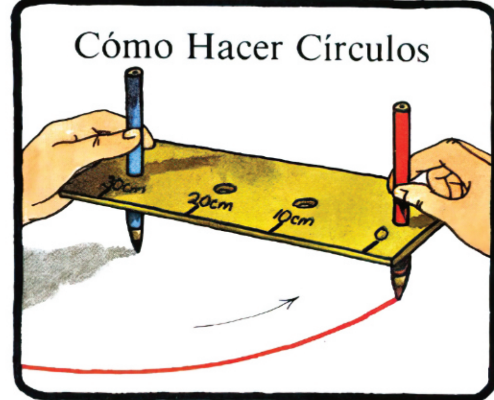
Preparativos

Estas son las cosas que tú necesitas para hacer los juegos de este libro.

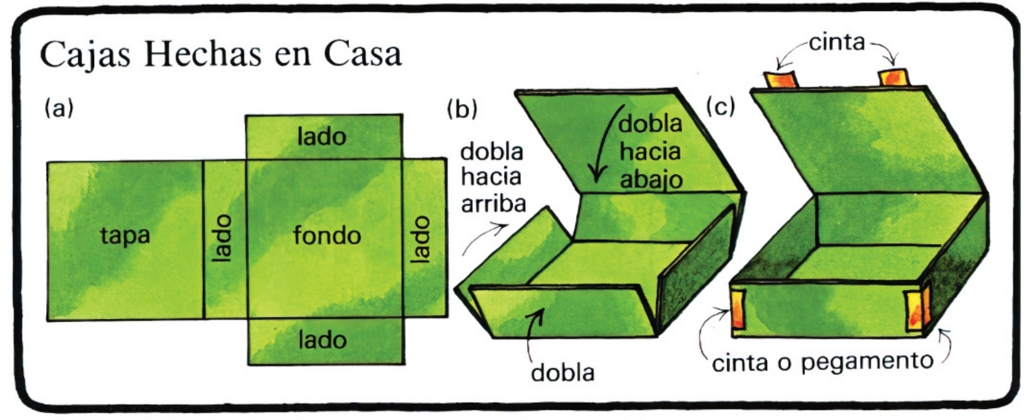
Cartón grueso — de cajas de cartón que puedes conseguir en los supermercados.
Cartón fino o Cartulina — cajas de detergentes o de cereales y también de las cubiertas de cuadernos o blocks, que puedes conseguir en papelerías.
Pegamento — usa pegamento fuerte (UHU o Mastik 1)
Esponja artificial — ésta se vende en láminas, las puedes comprar por metros o láminas enteras.
Plastilina — se encuentra en las tiendas de juguetes y papelerías.
Fichas — fichas redondas y aplastadas de plástico. Las encontrarás en jugueterías.
Fichas de juego de damas — fichas de madera o plástico. Se venden en jugueterías.
Palitos de madera — en papelerías y jugueterías.
Cañitas de jardín — las puedes encontrar en viveros o en floristerías.
Hembrillas — en supermercados, mercerías y ferreterías.
Pintura — al temple de la que se usan para los carteles o acuarelas. En papelerías y supermercados.
Papel para calcar — Usa un papel impermeable o muy fino.

Di a tus amigos que te ayuden a conseguir cosas como: envases de plástico y cartón, de yoghurt, de leche o de queso.
Tubos de cartón.
Cajas de huevos de cartón o plástico, trozos de cuerdas y cajas de cartón de varios tamaños.
Cartón y cartulina, corchos y cajas de fósforos vacías, horquillas para el cabello, limpia pipas y bolitas o canicas.



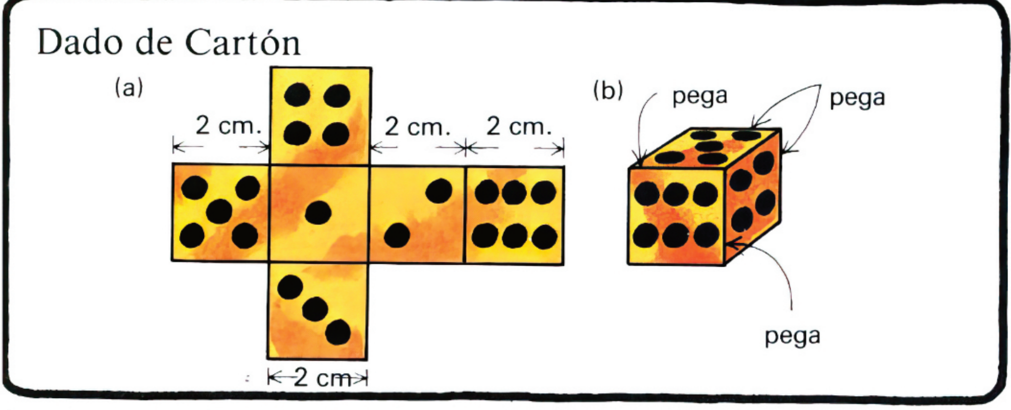


Corta una tira de cartulina y haz agujeros cada 10 cm. Mete la punta de dos lápices a través de dos agujeros. Mantén quieto uno de ellos y gira la cartulina sujetando del otro lápiz.



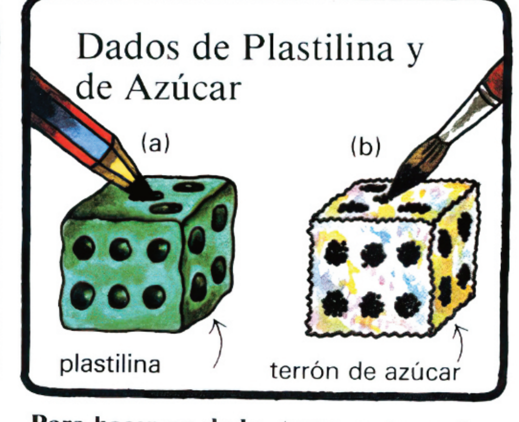
Si no puedes encontrar una caja de cartón hazla tú mismo. Con una regla traza las líneas. La tapa y el fondo son del mismo tamaño y los lados son también iguales (a).

Dobla el cartón como se ve, para formar la tapa, el fondo y los lados (b). Pega el lado y el fondo juntos con cinta o pegamento (c). Intenta hacer una caja sin tapa.



Para hacer un dado de cartón, dibuja esta figura, dándola a cada lado la misma longitud de 2 cm. Hazlo en cartón fino o cartulina. Pinta los puntos en cada cuadro (a).

Dobla por las líneas hacia dentro y pégalas (b). En los dados, los lados opuestos siempre suman siete.

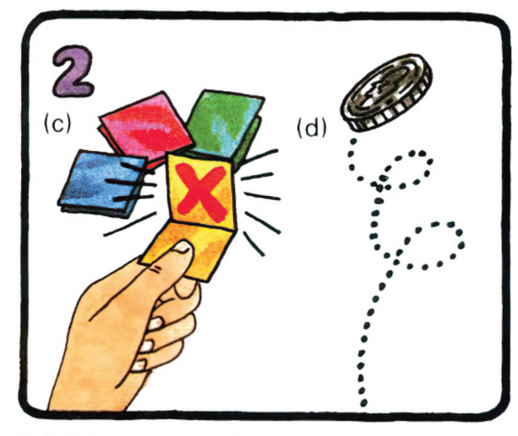


Para hacer un dado, toma un trozo de plastilina y dale la forma de un cubo. Marca los puntos con un rotulador (a). También puedes hacer un dado de un terrón de azúcar si le pintas los puntos con tinta negra (b).

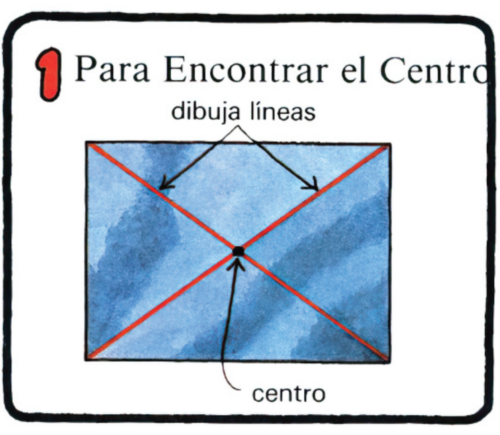


Hay muchas formas de elegir al que ha de comenzar el juego. Uno, consiste en que cada jugador tire un dado y el que saque el número más alto sale (a). Juega de izquierda a derecha, empezando por el que sale.

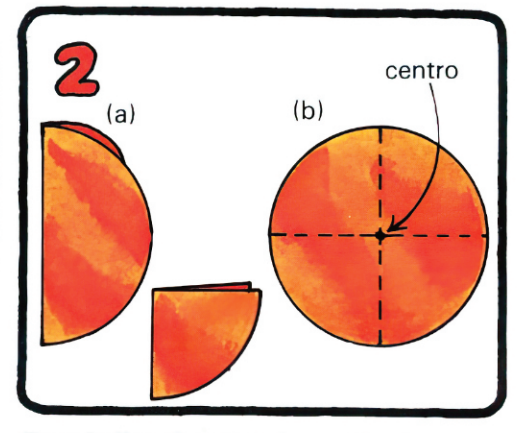
Otra forma es que, un jugador sostenga unas pajitas de distintos tamaños y que cada uno saque una. El que saque la más larga empieza (b). También se puede hacer lo mismo con trozos de papel. Dibuja una X en uno de ellos.



Dóblalos por la mitad y mézclalos. Cada uno debe tomar un papelito. Al que le salga la X empieza (c). Cuando sólo hay dos jugadores, lanza una moneda al aire para ver quién empieza (d).



Para encontrar el centro de una caja, un trozo de cartón o una hoja de papel, traza líneas desde las esquinas. El centro es el punto donde se cruzan las líneas.



Para hallar el centro de un círculo, dóblalo por la mitad dos veces como en el dibujo (a). Desdobla el círculo. El centro será el punto donde se cruzan los dobleces (b).

Escarabajos

(Para 2 o más jugadores)

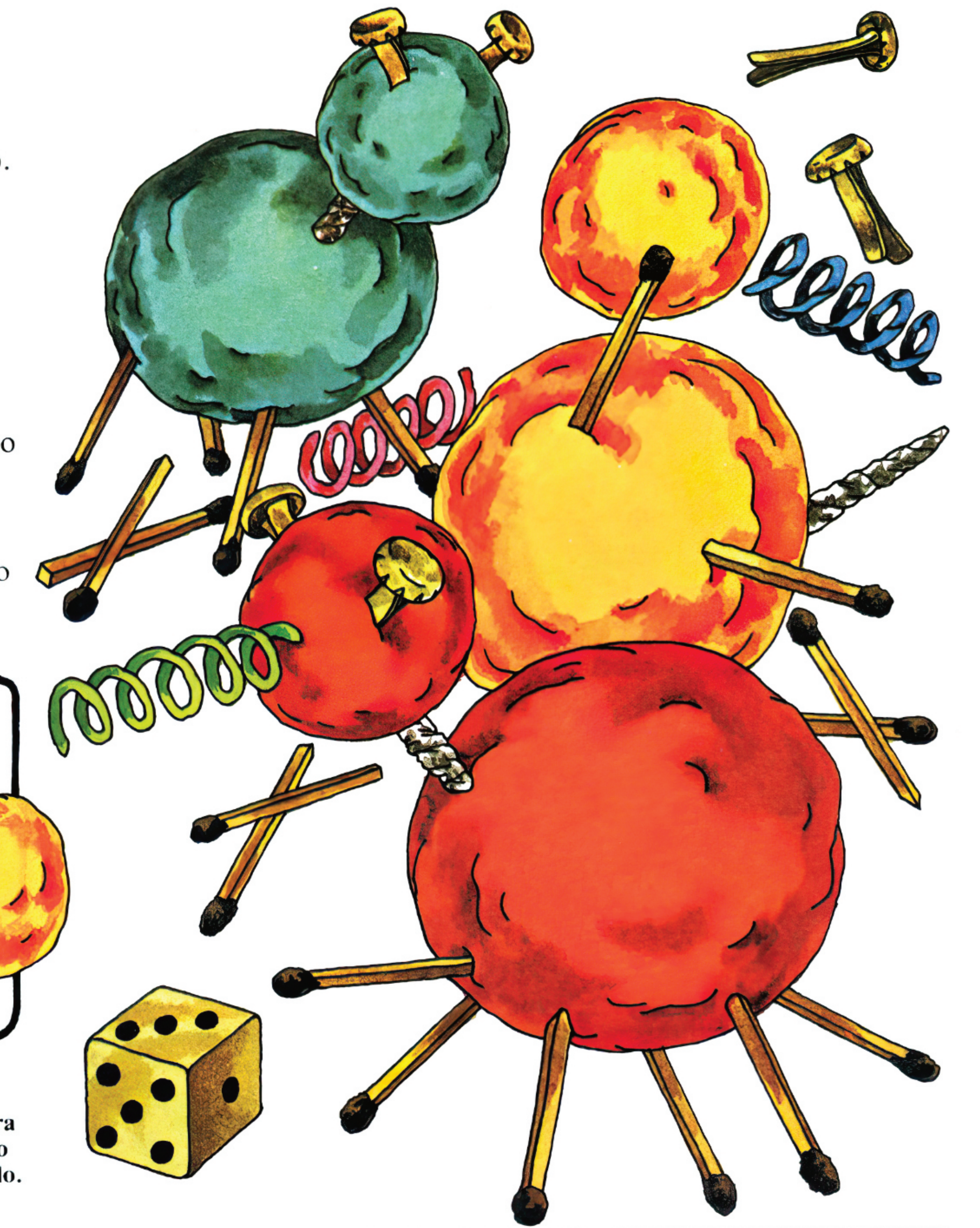
Haz los suficientes escarabajos, para que cada jugador tenga uno. Si no tienes plastilina, trata de usar patatas mondadas para el cuerpo y la cabeza.

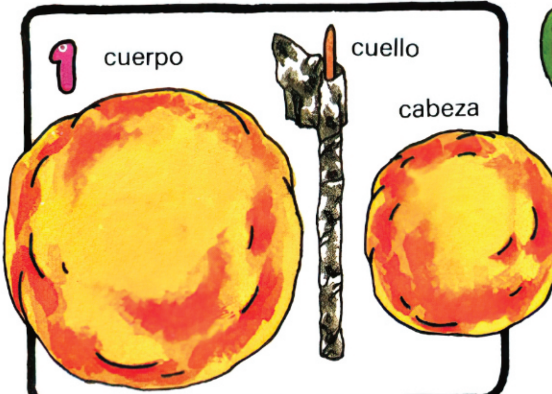
Necesitarás

Un dado y un vaso de yoghurt, para agitar el dado.

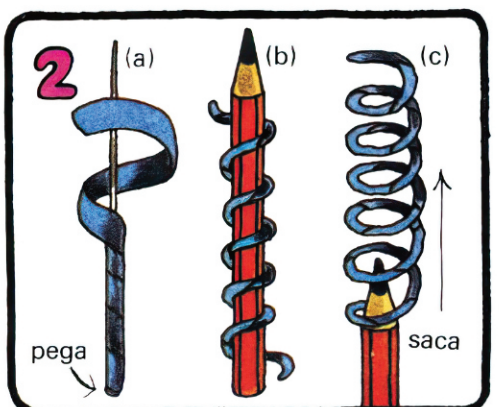
Para Cada Escarabajo

Plastilina o dos patatas.
Un palillo de dientes o un fósforo y papel de aluminio.
2 pasadores de papel.
Alambre fino (10 cm. de largo).
Papel de seda, un lápiz y un poco de pegamento fuerte.
6 fósforos usados.





Con dos trozos de plastilina, forma un cuerpo redondo grande y después, una cabeza redonda más pequeña. Forra un palillo de dientes o un fósforo usado con papel de aluminio, para hacer el cuello.



Para hacer una lengua retorcida, enrolla una tira de papel de seda por el alambre delgado. Pega el papel en ambos extremos (a). Ahora enrolla el cable en torno al lápiz (b), y sácalo después (c).

Cómo se Juega

Se trata de formar un escarabajo completo, tirando el dado para conseguir las distintas partes del cuerpo. Cada número en el dado, hace pareja con una de las partes del cuerpo. Si sacas un número que no necesitas, espera a que te toque otra vez.

Para empezar cada jugador debe sacar un 1 para el cuerpo. Después, un 2 para el cuello o un 6 para cada pata. Cuando tenga el cuello, tirará para conseguir la cabeza, los ojos y la lengua. El ganador será el primero que consiga el escarabajo completo.

Números para Jugar

cuerpo	1
cuello	2
cabeza	3
ojos	4
lengua	5
pata	6

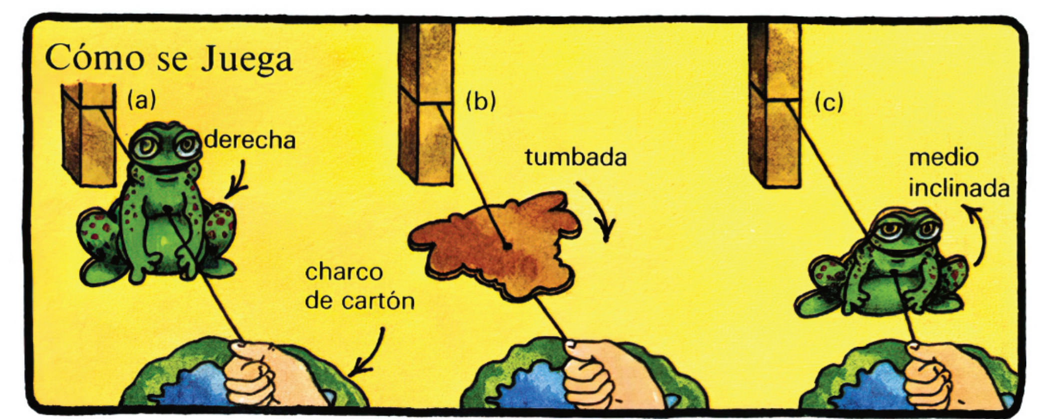
La Rana Saltarina

(Para 2 o más jugadores)

Se trata de una carrera de ranas. Cada jugador necesitará una rana de cartón. La rana sale por un extremo de la cuerda y va saltando hasta el otro. La línea de meta, podrá ser una marca en el suelo o unos charcos hechos de cartón, para que la rana salte dentro.

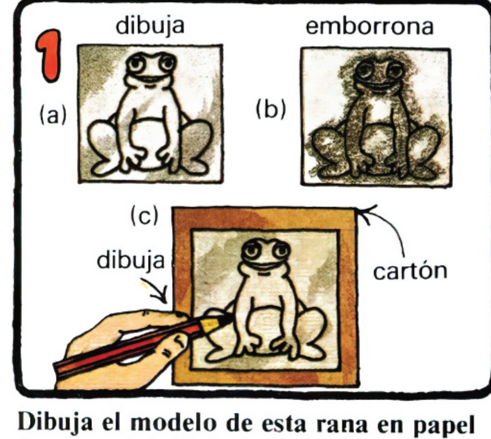
Necesitarás

Cartón grueso.
Un trozo de cuerda de unos 2 m. de largo para cada jugador.
Papel de calcar.
Lápiz, pintura y tijeras.
Cartón fino para los charcos.



Ata un extremo de cada cuerda a la pata de una silla, de manera que la rana quede en el centro con los pies rozando el suelo. Coloca un charco o estanque de cartón, en el otro extremo de cada cuerda.

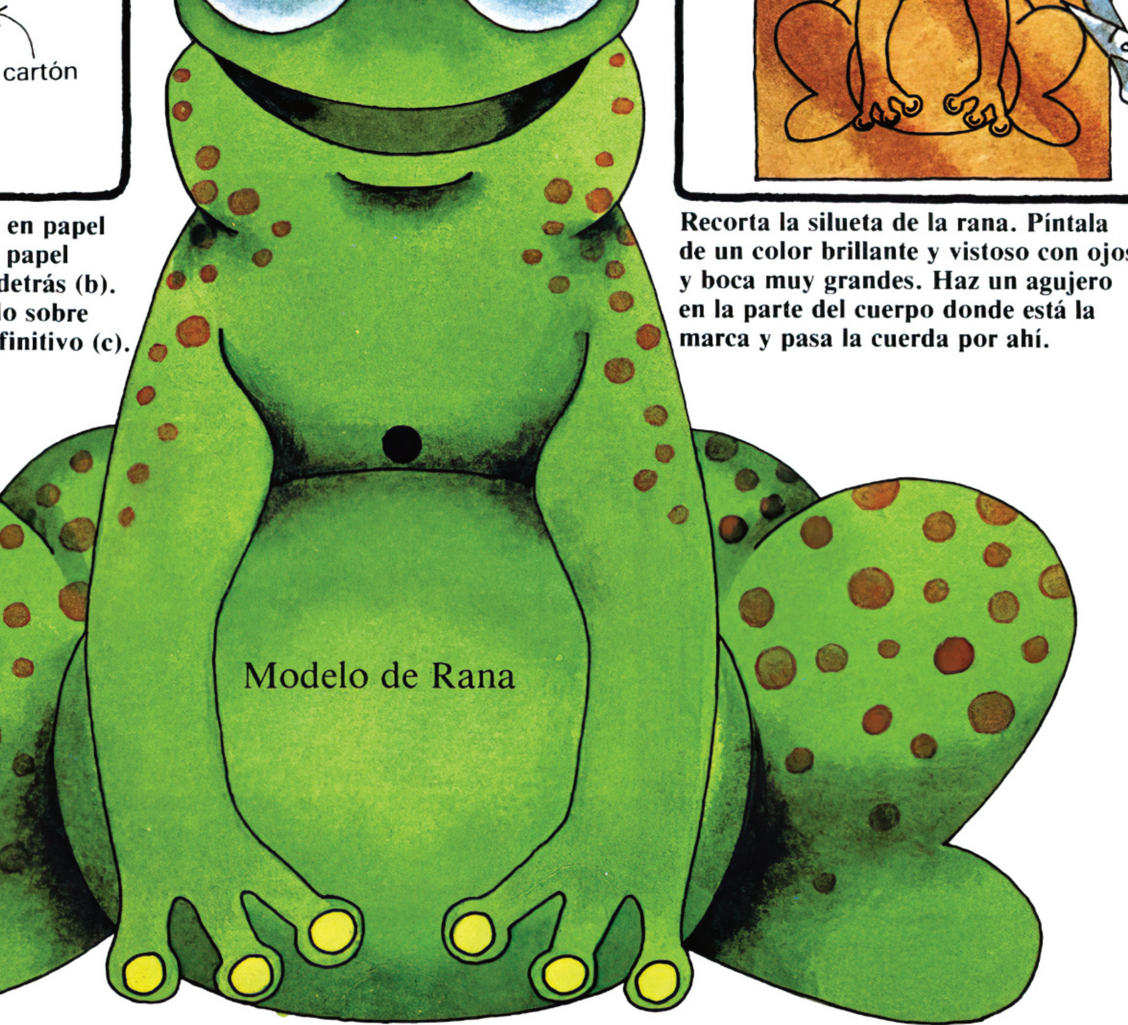
Cada jugador, debe sujetar el extremo de su cuerda y tiene que moverla de arriba abajo para que la rana avance saltando por ella. La primera rana que llegue a su charco o a la línea de meta, será la ganadora.



Dibuja el modelo de esta rana en papel de calcar (a). Dale la vuelta al papel y emborrona el contorno por detrás (b). Ponlo al derecho y colocándolo sobre el cartón, dibuja el modelo definitivo (c).



Recorta la silueta de la rana. Píntala de un color brillante y vistoso con ojos y boca muy grandes. Haz un agujero en la parte del cuerpo donde está la marca y pasa la cuerda por ahí.



Carrera Ciclista

(Para 2, 3 o 4 jugadores)

Esta es la gran carrera de bicicletas, cuyo recorrido consiste en ida y vuelta al pueblo de Chiromo desde el Parque Ciclista.

Necesitarás
El tablero.
Bicicletas de cartón.

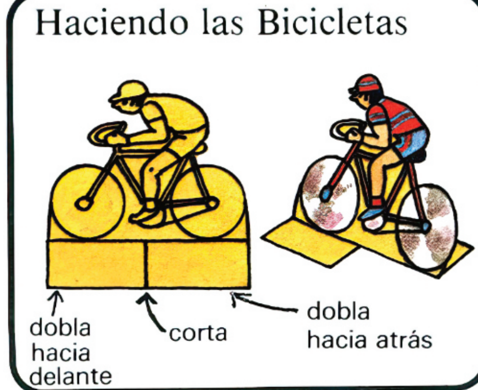
Cómo se Juega

Cada jugador necesita una bicicleta de cartón, hecha como abajo verás. El primer jugador que haga todo el recorrido ida y vuelta desde el Parque Ciclista hasta Chiromo, volviendo al Parque, será el ganador. Los jugadores llevarán sus bicicletas, vayan donde vayan, sea por tierra, aire o mar.

Para empezar cada jugador debe colocar su bicicleta en los espacios acotados del Parque Ciclista. Se tiran los dados y el que saque el número más alto, empieza a mover su bicicleta tantos espacios como números marque el dado. Cuando dos bicicletas se encuentren en el mismo espacio, los jugadores deben gritar «Paso», y el último que grite pierde su turno.

Los jugadores deberán elegir rutas diferentes cuando vayan por aire o por mar. Algunas rutas son más rápidas que otras. El jet es más rápido que el globo y el barco de vapor, más rápido que el bote de remos.

Haciendo las Bicicletas



Para hacer estas bicicletas, calca este modelo sobre cartón y recorta la silueta. Pinta las bicicletas de distintos colores para cada jugador.

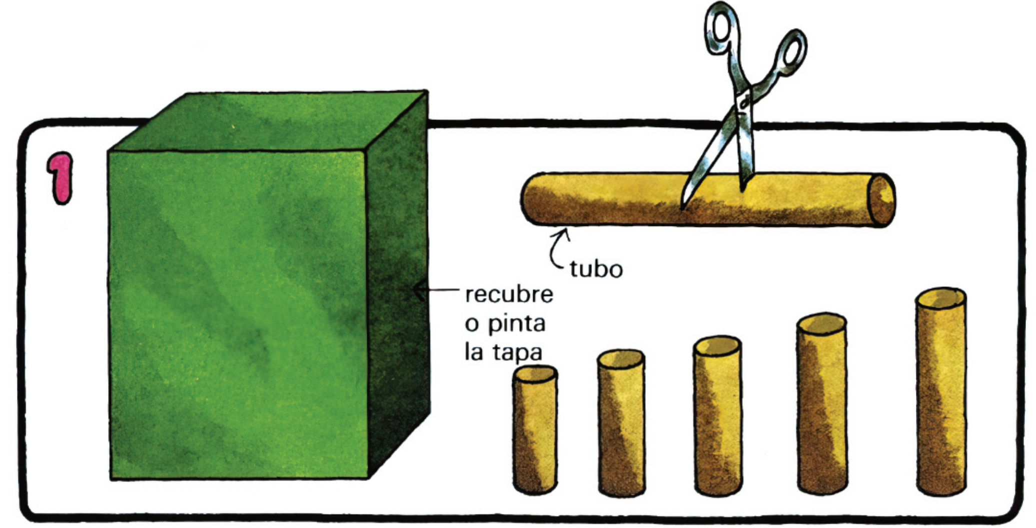
Juego del Aro

(Para 2 o más jugadores)

Se trata de un tablero que sirve de diana. Cuanto más te alejes de él, más difícil será meter los aros por las clavijas.

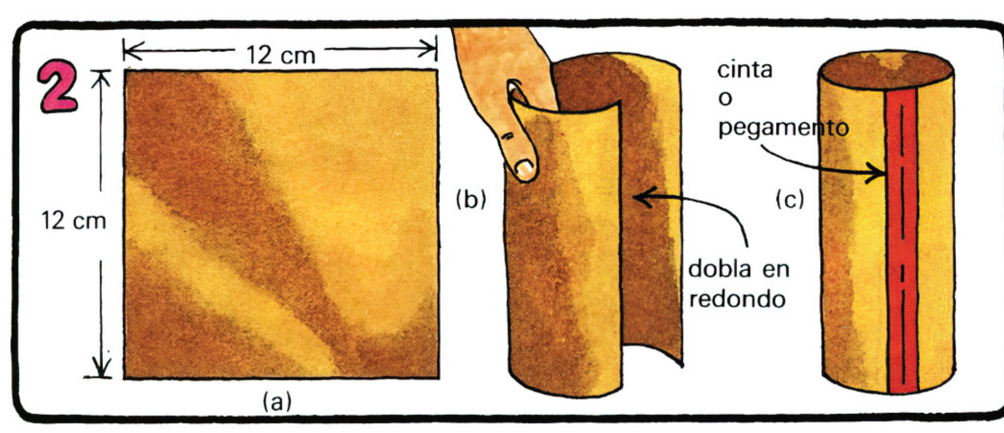
Necesitarás

Una tapa de una caja de cartón de unos 28 cm. de ancho por 40 de largo.
Papel de colores o pinturas.
5 tubos de cartón de los de papel de aluminio usados en la cocina, o cartulina gruesa.
Cartón grueso.
Pegamento fuerte y cuerda.
Tijeras y un lápiz.



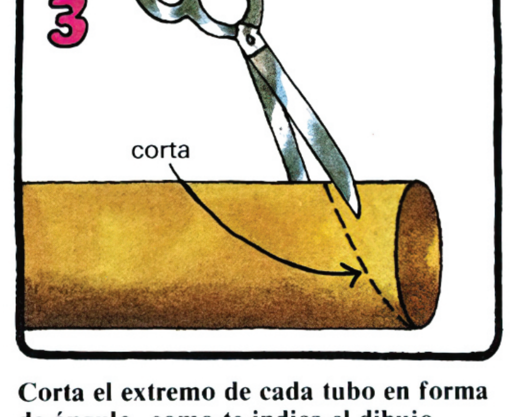
Para hacer el tablero, recubre con papel de colores la tapa de la caja o píntala del color que más te guste. Déjala secar.

Con los tubos de cartón haz cinco clavijas como las del dibujo. La más larga deberá tener unos 12 cm. de largo y la más corta unos 8 cm.

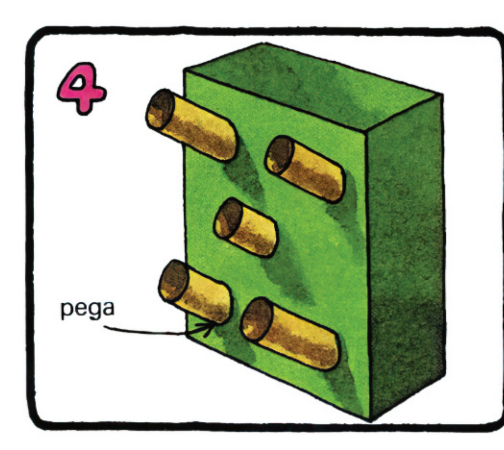


Si no tienes tubos de cartón para las clavijas, los puedes hacer tu mismo usando cartulina. Corta 5 trozos de cartulina de 12 cm. de ancho cada uno y de 12 de largo (a).

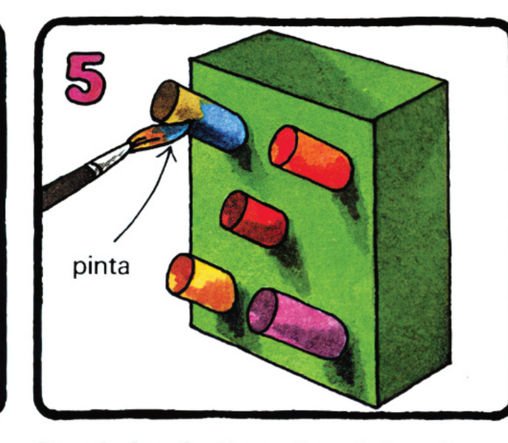
Enrolla los trozos uno a uno con el dedo, para formar un tubo (b), y pégalo con pegamento o cinta adhesiva para juntar los bordes (c). Recórtalos de manera que sean de distinta longitud.



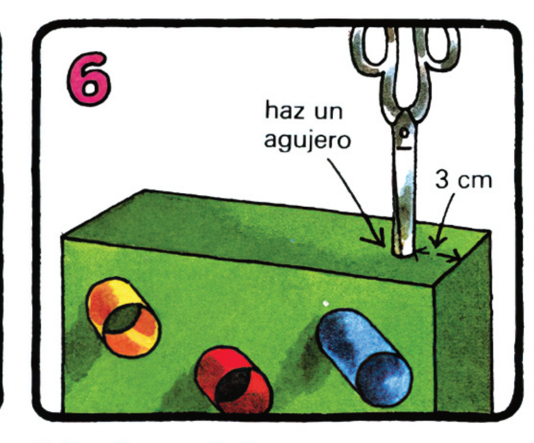
Corta el extremo de cada tubo en forma de ángulo, como te indica el dibujo. Esto se hace para que queden inclinados hacia arriba, cuando los pegues a la tapa de cartón.



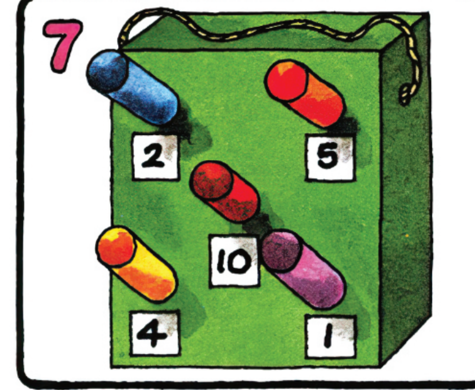
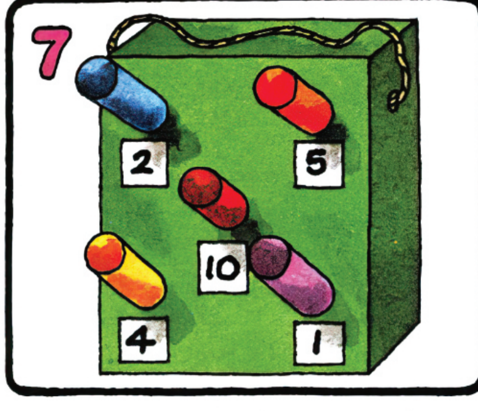
Pega las clavijas inclinándolas hacia arriba, en la parte de fuera de la tapa de cartón. Coloca la más corta en el centro y las otras cerca de las cuatro esquinas, como ves en el dibujo.



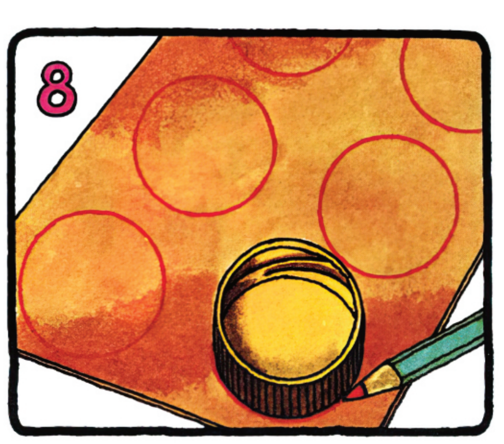
Cuando las clavijas estén sujetas a la tapa, píntalas de distintos colores y déjalas que se sequen.



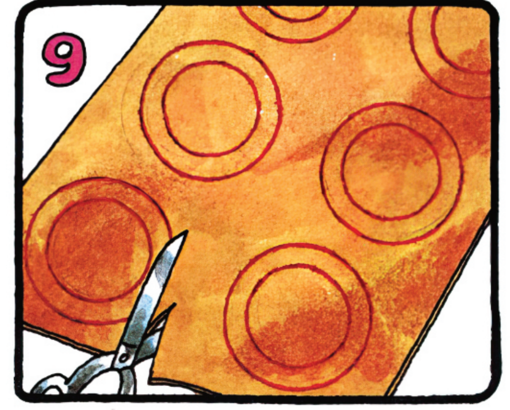
Coloca la tapa de lado y haz un agujero a unos 3 cm. contando desde arriba. Haz lo mismo por el otro lado. Pasa una cuerda por los dos agujeros y átala.

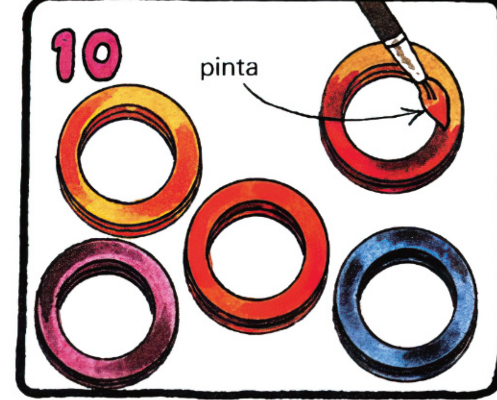
Recorta cinco cuadraditos de papel blanco y pégalos debajo de cada una de las clavijas. Ahora dibuja o pinta los números correspondientes, como ves en el dibujo.



Sobre la hoja de cartón grueso, dibuja diez círculos. Usa como guía la tapa de un envase de Nescafé, por ejemplo. Asegúrate de que los círculos sean por lo menos, dos veces más anchos que las clavijas.



Usando una tapa algo menor que la anterior, dibuja otro círculo dentro del primero. Mira el dibujo. Recorta en primer lugar los círculos de fuera y después los de dentro.

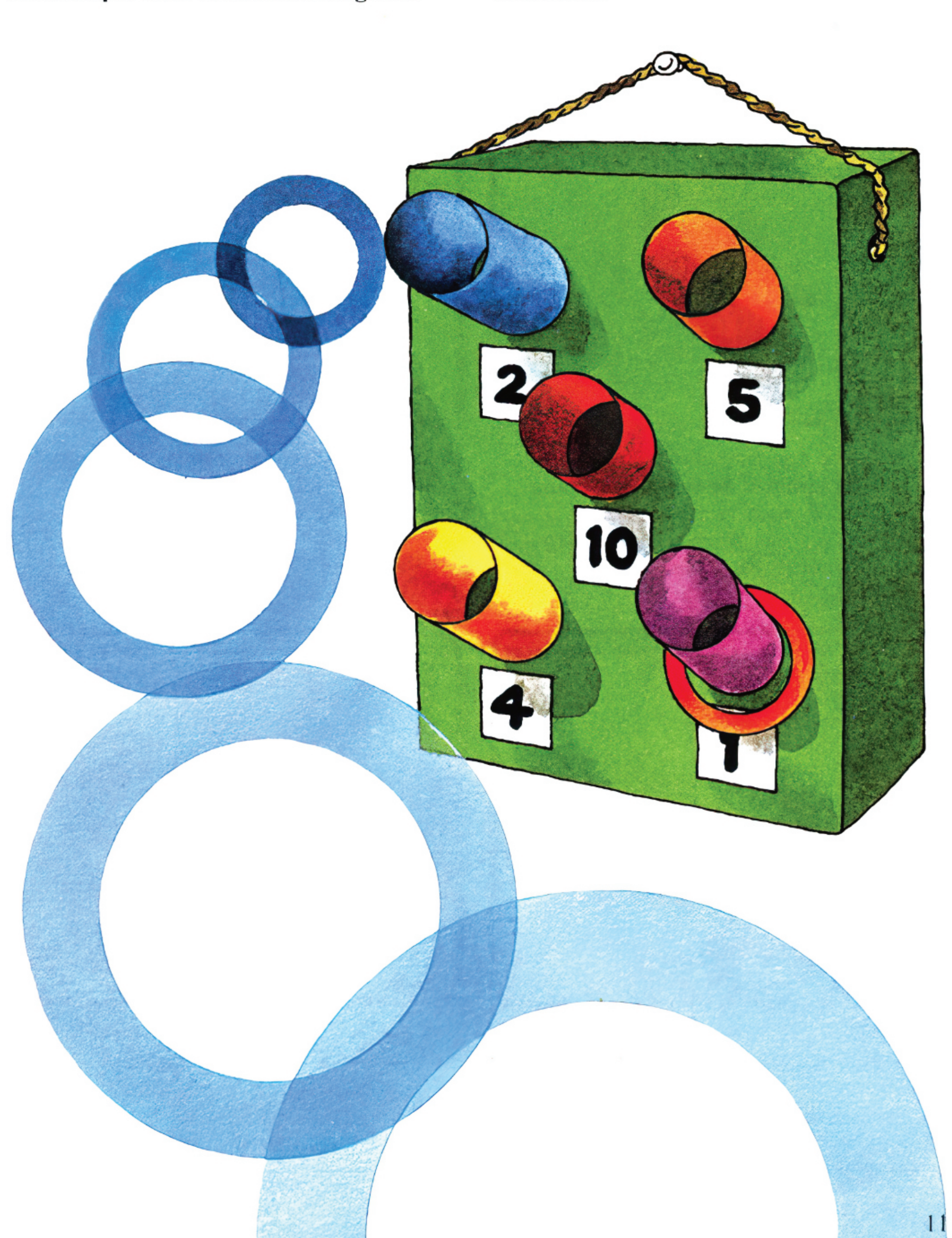


Pega dos círculos de cartón juntos, para formar un aro resistente. Haz esto con todos los círculos de modo que te queden cinco. Pinta cada uno de ellos del mismo color de cada clavija.

Cómo se Juega

Cuelga el tablero de una puerta. Señala una línea en el suelo a unos dos metros de distancia del tablero. Colócate tras esa línea y trata de enganchar los aros en las clavijas. Tira los cinco aros de colores por turno.

Si traspasas la línea al tirar, pierdes tu turno. Cuando un aro caiga dentro de una clavija, anota el número de puntos que marca. Si aciertas dos veces la misma clavija deberás anotarte doble puntuación. El primero que consiga 50 puntos gana.



Juegos de Cinco Minutos

(Para muchos jugadores)

Estos juegos son muy fáciles y se pueden jugar en cinco minutos.

Necesitarás

Para los Huevos Volantes
2 cajas de huevos, de cartón y un tenedor.

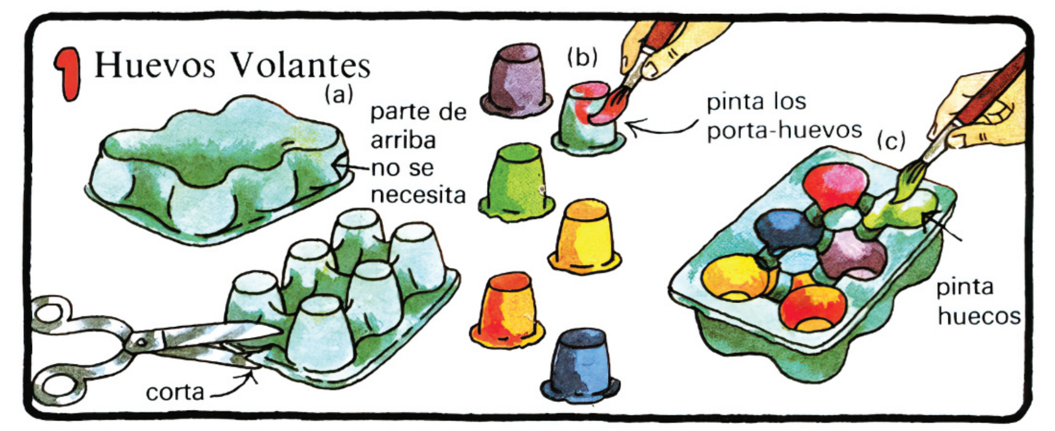
Para el Caza Pelotas
2 envases altos de plástico.
Una pelotita de ping-pong.
8 bandas de goma elásticas.
Cartón grueso y cartón fino.

Para el Fútbol Soplado
2 cajas pequeñas de cartón.
Plastilina y dos pajitas.
Una pelotita de ping-pong.

Para la Bola Equilibrista
Un envase alto de plástico.
5 vasos de yoghurt.
Una cinta de tela de 3 cm. de ancho por 90 de largo.
Un alfiler y 5 bolitas.
Cartón grueso y papel blanco.

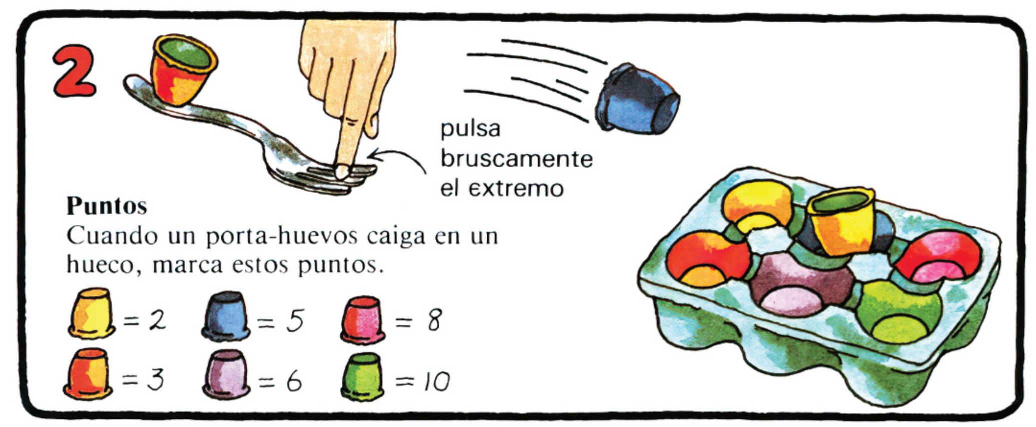
Caja de Fósforos que Hace Diana
Cartón fino y una caja de fósforos.

Para Todos los Juegos
Pintura, pegamento y tijeras.
Un lápiz y cinta adhesiva.



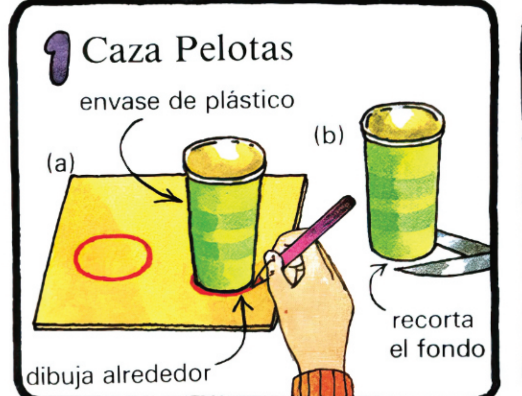
Quita las tapas o parte superior de las cajas de huevos y tíralas. Recorta los seis porta-huevos de la parte inferior de una de ellas (a). Pinta cada porta-huevos de diferente color (b). Déjalos secar.

Pinta los seis huecos de la otra caja de huevos con los mismos colores de los porta-huevos. Fíjate en el dibujo (c).

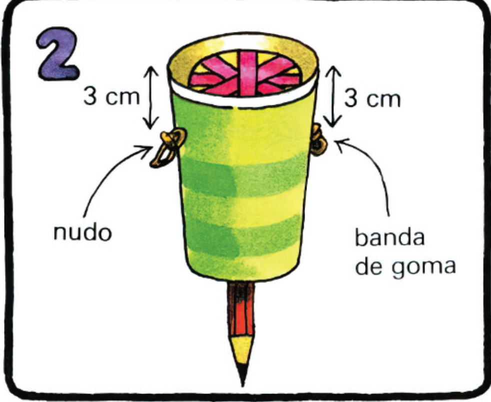


Coloca la parte interior pintada de la caja de huevos en el suelo. Coloca un tenedor a unos 45 cm. de la caja. Para jugar, coloca un porta-huevos con la parte abierta hacia arriba, en el tenedor.

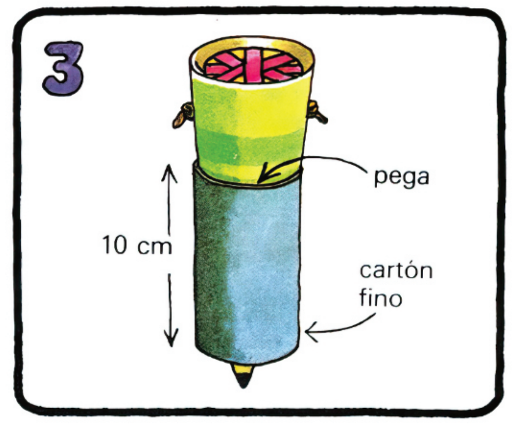
Mueve bruscamente el tenedor hacia abajo y trata de meter de un golpe el porta-huevos en uno de los huecos. Un porta-huevos que caiga en el hueco del mismo color, marca el doble.



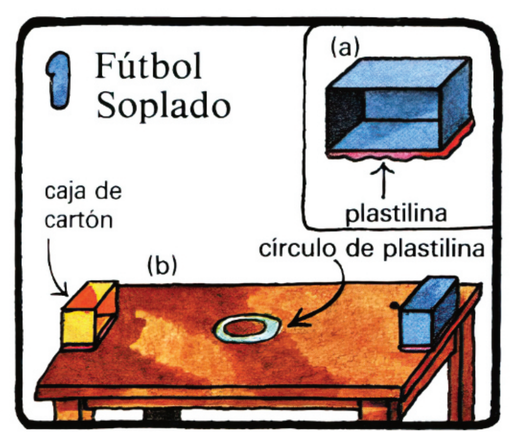
Dibuja dos círculos sobre el cartón, usando como guía el fondo de un envase de plástico (a). Recórtalos 1/2 cm. más pequeños. Ahora recorta el fondo del envase de plástico (b).



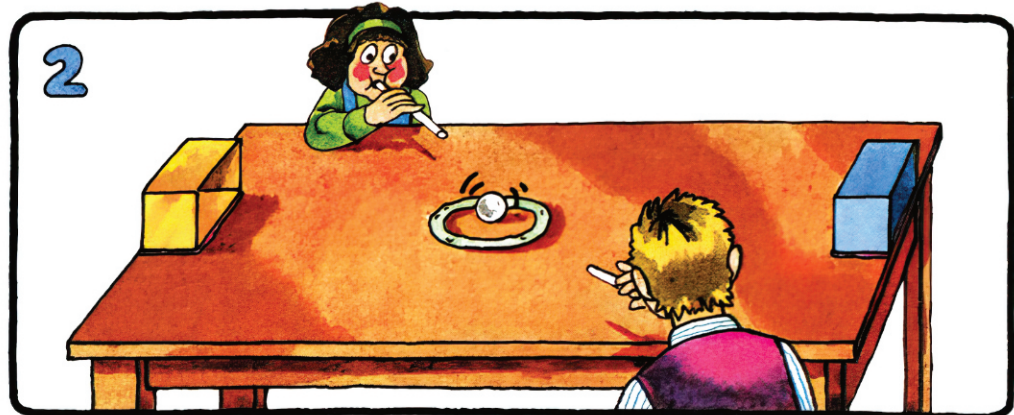
Haz el caza pelotas de la misma forma que el cañón (pág. 17). En vez de un tubo de cartón, usa un envase de plástico junto con los círculos que has recortado.



Recorta una tira de cartón fino, de unos 23 cm. de ancho por 10 cm. de largo. Pégalo al fondo del caza pelotas, como ves en el dibujo. Ahora debes hacer otro igual.

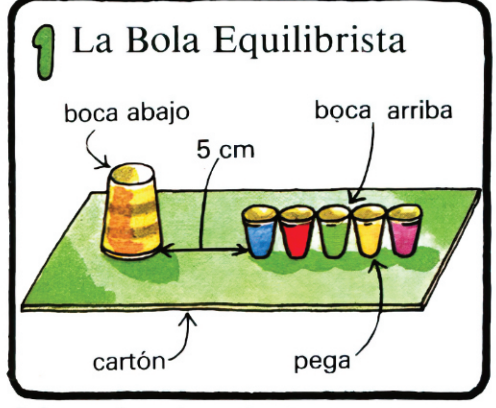


Pon un poco de plastilina en el fondo de dos cajas pequeñas de cartón (a). Apriétalas con la plastilina por el lado de abajo contra los extremos de una mesa (b). Pon en el centro un círculo hecho con plastilina (c).

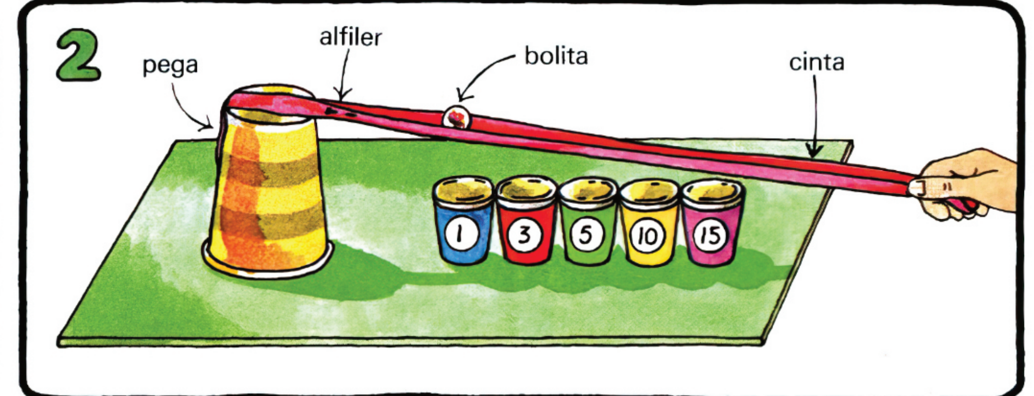


Pueden jugar dos o cuatro personas. En equipo, de dos en dos. Para empezar, pon una pelota de ping-pong dentro del círculo de plastilina, como ves en el dibujo.

Cada jugador tendrá un tubito hueco y se situará en un extremo de la mesa. Se trata de que soplando a través del tubito, se pueda marcar un gol al equipo contrario.



Coloca sobre el cartón cinco envases de yoghurt y pégalos boca arriba. Pega también el envase alto de plástico boca abajo, a una distancia de 5 cm. del primero. Fíjate en el dibujo.

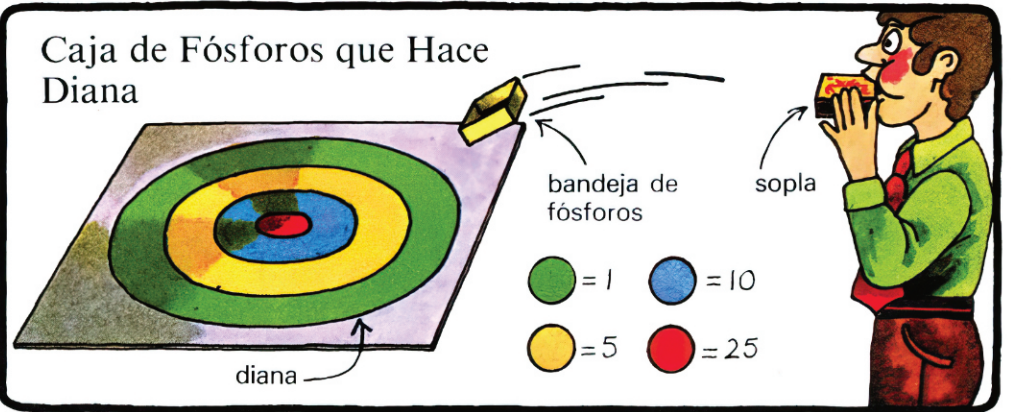


Pega un extremo de la cinta de 3 cm. de ancho por 90 de largo a la parte superior del envase alto. Clava la cinta con el alfiler lo más cerca posible del envase, para que forme una especie de túnel.

Dibuja los números en trozos de papel blanco y pégalos a los envases. Haz rodar las bolitas de una en una, por la cinta y trata de meterlas dentro de los envases. Haz rodar las cinco bolitas por turno.



Colocaros a 3 m. de distancia cada uno, con un caza pelotas. El juego consiste en echarse la pelota de uno a otro, mediante los caza pelotas. El jugador que consiga recoger la pelota cinco veces seguidas gana.



Dibuja un círculo grande en un trozo de cartón. Dibuja tres círculos más pequeños dentro de él. Pinta cada uno de un color diferente. Cuando estén secos, pinta los números encima.

Colócate a 3 metros de la diana y con la caja de fósforos en la boca, sopla fuerte, de modo que la bandejita salga disparada y caiga en uno de los círculos. Cada jugador lo intentará tres veces seguidas.

La Ratonera

(Para 3 o más jugadores)

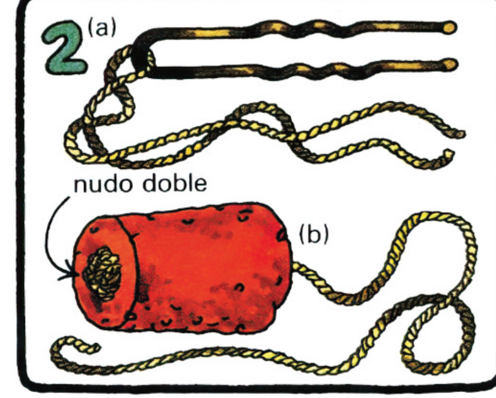
Cada jugador necesitará un ratón de corcho. En vez de hacer una ruleta puedes jugar con un dado.

Necesitarás

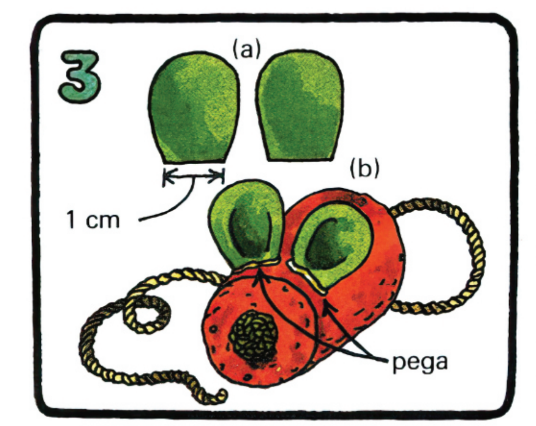
Un corcho para cada jugador.
Cuerdas de unos 40 cm. de largo.
Una horquilla de cabello y fieltro.
Tijeras y pegamento fuerte.
Un envase grande o una caja de cartón pequeña.
Cartón fino.
Un fósforo usado o un palillo de dientes.
Papel de calcar y un lápiz.
Pinturas y un pincel.
Un círculo de cartón para la base.



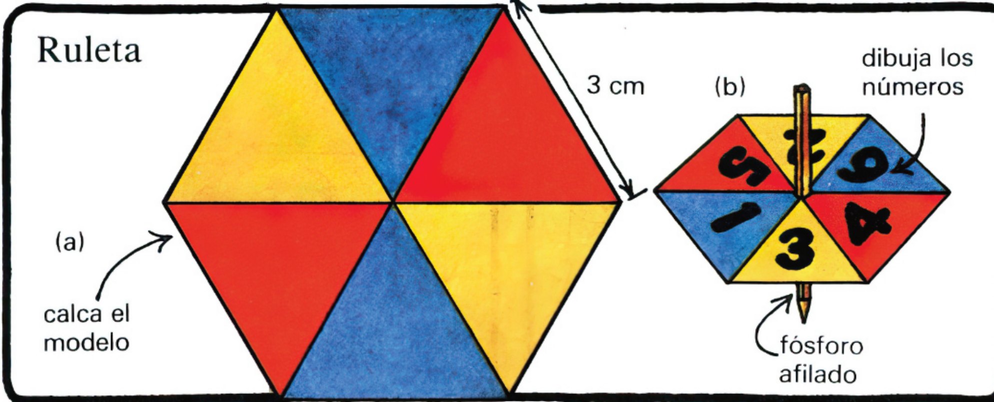
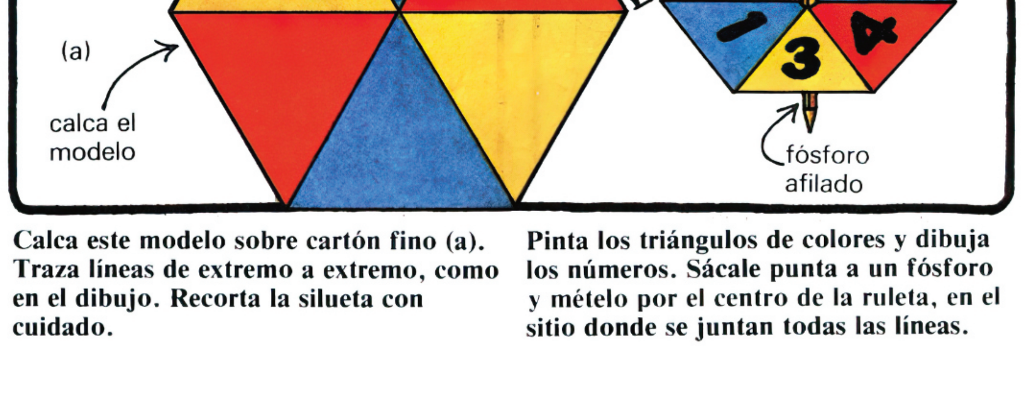
Pinta los corchos de diferentes colores y déjalos secar. Después haz un agujero en el centro de cada uno, usando las tijeras cerradas o una aguja de hacer punto, como ves en el dibujo.



Pasa la cuerda de unos 40 cm. de largo por la horquilla (a). Pasa la horquilla por el agujero de uno de los corchos y haz un nudo doble con la cuerda (b). Haz lo mismo con todos los corchos.



Para hacer la orejas del ratón, recorta dos trozos de fieltro con la forma indicada en el dibujo (a). Pégalos a la parte superior del corcho (b). Pon dos orejas a todos los ratones de corcho.

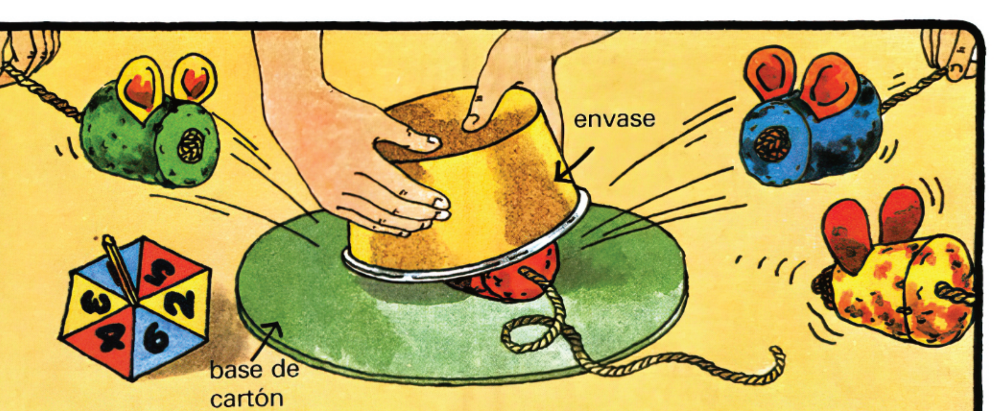



Calca este modelo sobre cartón fino (a). Traza líneas de extremo a extremo, como en el dibujo. Recorta la silueta con cuidado.

Pinta los triángulos de colores y dibuja los números. Sácale punta a un fósforo y mételo por el centro de la ruleta, en el sitio donde se juntan todas las líneas.

Cómo se Juega

Los jugadores deberán girar la ruleta por turno. El que saque el número más alto será el que haga de cazador, los otros serán los ratones. Cada jugador pondrá su ratón sobre la base de cartón, sujetándolo por la cola. El cazador hará girar la ruleta. Cuando ésta se detenga en el 4 o en el 6, intentará atrapar al ratón con el envase. Los jugadores tratarán de sacar los ratones para evitar que los atrapen. Por cazar un ratón, se cuentan cinco puntos. El jugador cuenta cinco puntos también, si consigue salvar su ratón.



El jugador pierde 5 puntos, si retira su ratón cuando la ruleta se detenga en otro número, que no sea el 4 o el 6. El primer jugador que tenga 50 puntos será el ganador.

Cuando el cazador haya sacado el 4 ó 6 tres veces, tendrá que pasar el envase al jugador que está a su izquierda, quien entonces será el nuevo cazador.

La Caña de Pescar

(Para 2 o más jugadores)

Es una carrera contra reloj. Trata de pescar tantos peces de corcho como puedas, antes de que la sal pase al otro lado del reloj de arena.

Necesitarás

6 corchos y un poco de fieltro.
Pegamento fuerte y papel blanco.
Un palo de unos 50 cm. de largo.
Cuerda, tijeras y pintura.
Una horquilla o alambre delgado.
Una botella de plástico (de leche por ejemplo).
Una jarra o envase de cristal.
Sal o arena fina.
6 horquillas o ganchos.

Cómo se Juega

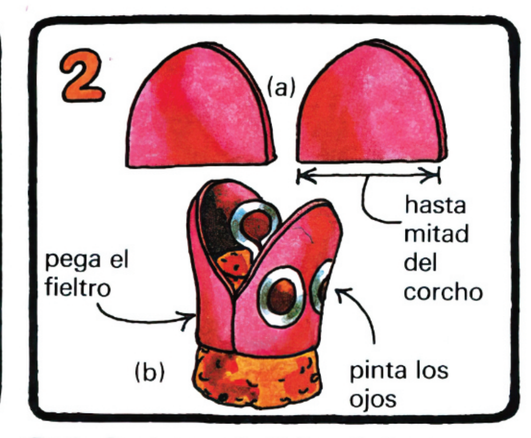


Pon los peces con los ganchos para arriba. Hacer turnos para enganchar los peces con la caña. Suma los números que tienen los peces que pescaste después de cada jugada.

La jugada dura todo el tiempo que tarde la arena o la sal en pasar al otro lado del reloj de arena, hecho de la botella de plástico. El primer jugador que cuente 20 puntos ganará la partida.



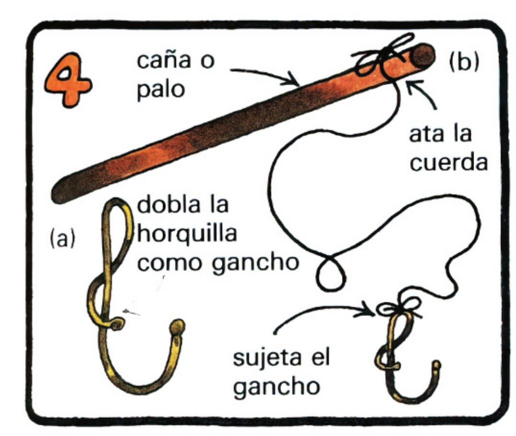
Pinta los seis corchos de distintos colores. Clava un gancho en el centro de cada corcho, o mete una horquilla dentro del corcho. Fíjate en el dibujo.



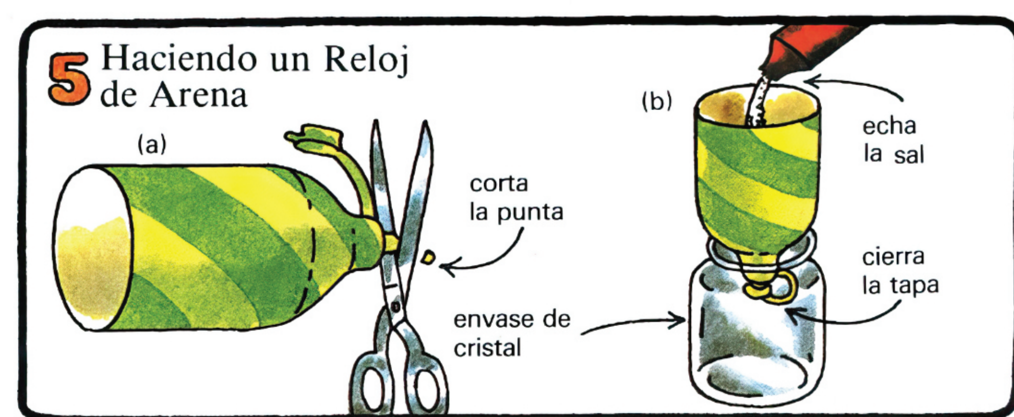
Corta dos trozos de fieltro, lo bastante anchos como para envolver el corcho hasta la mitad (a). Pega el fieltro al corcho y píntale los ojos (b). Haz lo mismo con los seis corchos.



Recorta seis trozos de papel blanco y pégalos a la parte de abajo de los corchos. Pinta números del 1 al 6, como se ve en el dibujo.



Ata un trozo de cuerda de unos 58 cm. de largo, a un extremo del palo o caña de pescar. Dobla una horquilla en forma de gancho (a), y átala al extremo de la cuerda (b).



Corta la botella de plástico por la mitad y también corta la puntita de la botella (a). Pinta la botella de colores brillantes y déjala secar.

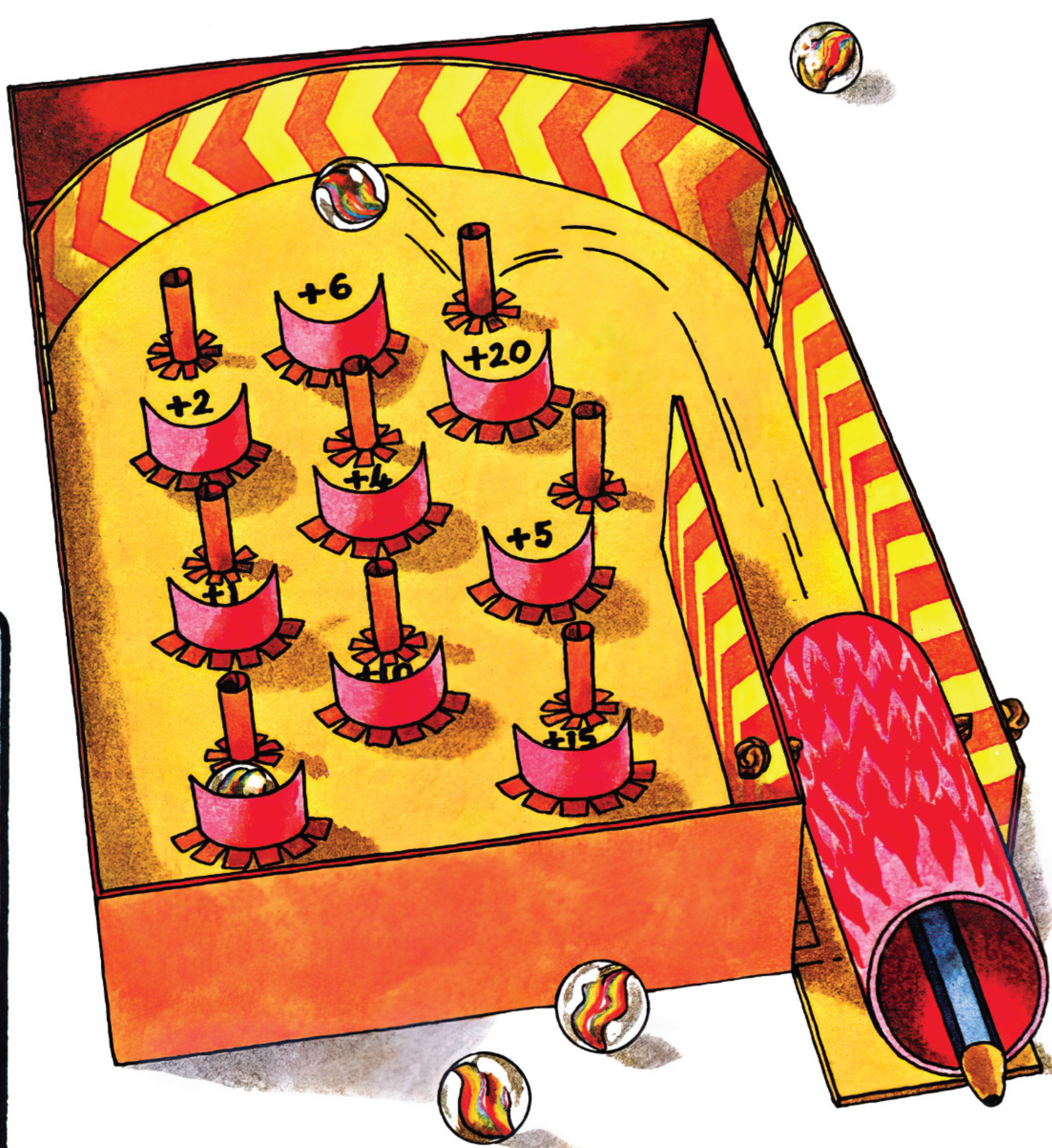
Cierra la tapa de la botella y métela boca abajo, dentro del envase de cristal. Llena la botella de sal o de arena fina (b). Asegúrate de que no hayan grumos en ella.

El Cañonazo

(Para 2 o más jugadores)

Cuanto más estires del lápiz que hay en el cañón, más rápidas saldrán las bolitas y con mayor fuerza. Para meterlas en los arcos o porterías que se hayan cerca del cañón, tira suave del lápiz.

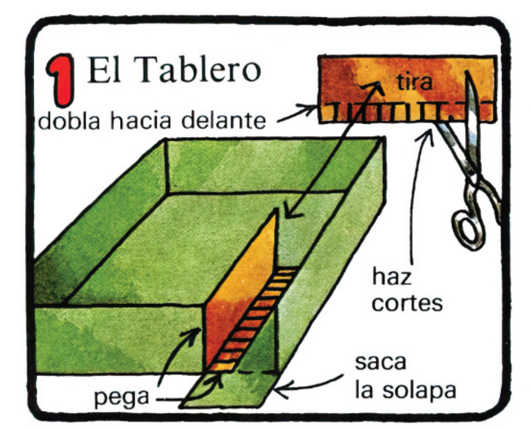
Necesitarás
Una caja de cartón fuerte de 34 cm. de ancho y 46 cm. de largo.
Cartulina o cartón fino.
Un tubo de cartón de 14 cm. de largo y 6 bolitas.
4 bandas de goma elástica.
Adhesiva y pegamento fuerte.
Un lápiz, regla y tijeras.



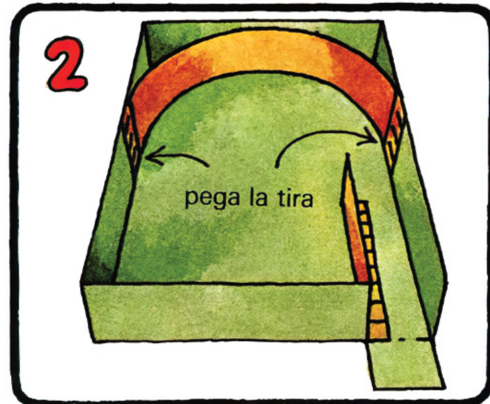
Cómo se Juega

Haz salir las bolitas del cañón e intenta meterlas en las porterías o arcos que tengan los números más altos. Cada jugador podrá disparar seis bolitas cuando llegue su turno. Al finalizar cada jugada, suma las máximas puntuaciones y resta las mínimas. El primer jugador que tenga en su haber 100 puntos, gana.

Para disparar, coloca dentro del cañón una bolita cada vez. Tira del lápiz y suéltalo de golpe.



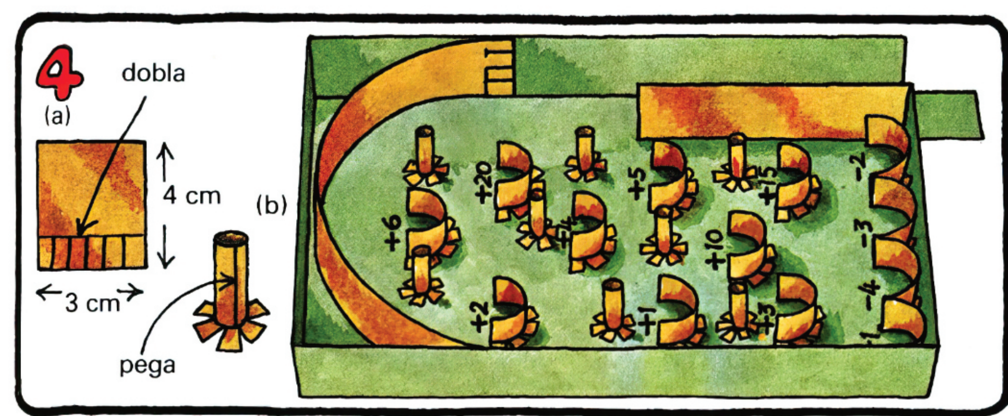
Corta una solapa de unos 6 cm. de ancho, en una esquina de la caja. Corta una tira de cartón, la mitad del largo de la caja y un poco más alta. Haz cortes iguales por uno de los lados. Pega la tira a la caja.



Corta una tira de cartón, que mida una vez y media más ancha que la caja y de la misma altura. Haz cortes por los dos extremos. Dobla la tira en semicírculo y pégala a los lados de la caja.



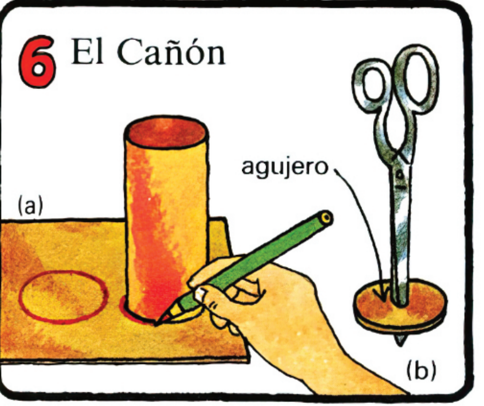
Para hacer los arcos o porterías, corta 13 trozos de cartón de 8 cm. de largo por 3 de ancho. Haz cortes en un borde de cada uno de los trozos. Dóblalos en forma semicircular y pégalos a la caja.



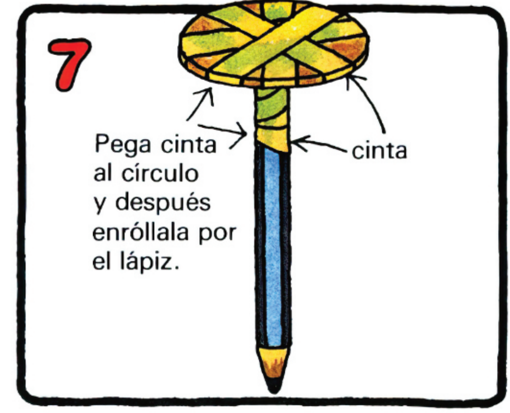
Corta ocho tiras de cartón de 4 cm. × 3 cm. Haz cortes a lo largo del borde de cada tira, como en el dibujo (a). Enróllalas en forma de pequeños postes y pégalos como te muestra el dibujo (b).

Ahora pega los postes a la caja. Estos postes, sirven para despistar y desviar la pelota y así hacer el juego más difícil. Dibuja o pinta los números máximos y mínimos, dentro de cada arco.

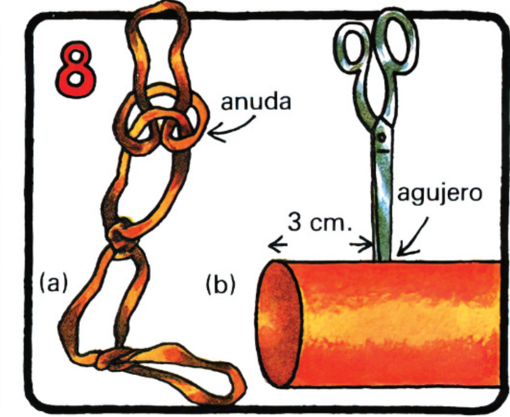
Corta un trozo de cartón una vez y media más ancho que el ancho de la caja y de unos 6 cm. de altura. Haz cortes a lo largo del borde. Dobla el cartón por las líneas y pégalo a la parte de atrás de la caja.



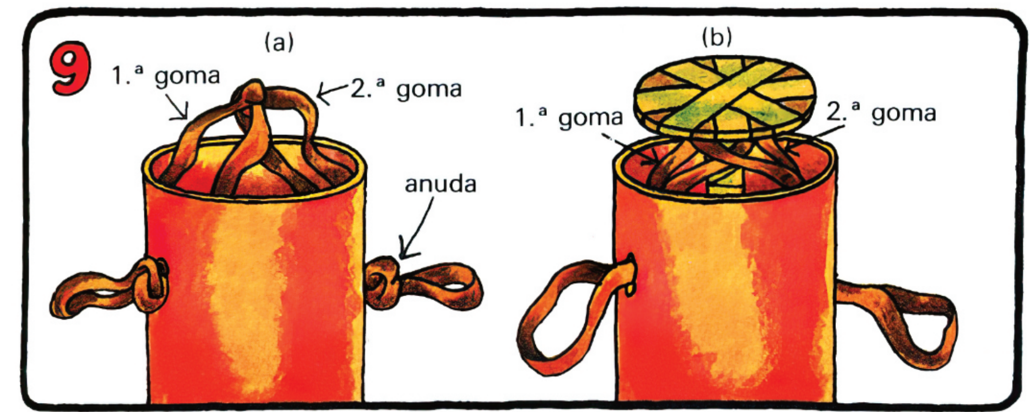
Sobre el cartón, dibuja dos círculos usando como guía un tubo de cartón. Recórtalos 1/2 cm. más pequeño que el círculo. Pégalos juntos y haz un agujero en el centro.



Mete el extremo de un lápiz por el agujero en el círculo de cartón. Pega el círculo al lápiz firmemente con cinta adhesiva, como ves en el dibujo.

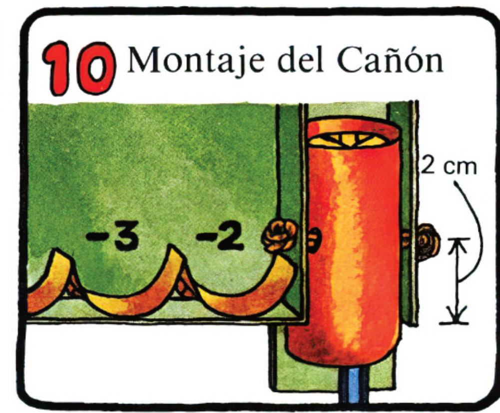


Ata cuatro bandas de goma elástica juntas (a). Haz un agujero a ambos lados del tubo a unos 3 cm. desde un extremo (b).



Pasa las gomas por los agujeros del tubo de cartón, como en el dibujo. Anuda los dos extremos suavemente (a).

Mete el círculo de cartón con el lápiz, por la parte de arriba del tubo. Primero pasa una goma por encima del círculo y luego pasa la otra. Observa el dibujo. Ahora desata los nudos (b).



Haz un agujero aproximadamente hacia la mitad de los dos trocitos de cartón, a unos 2 cm. de distancia de la solapa. Mete los extremos de las gomas por los agujeros. Haz un nudo doble a cada lado.

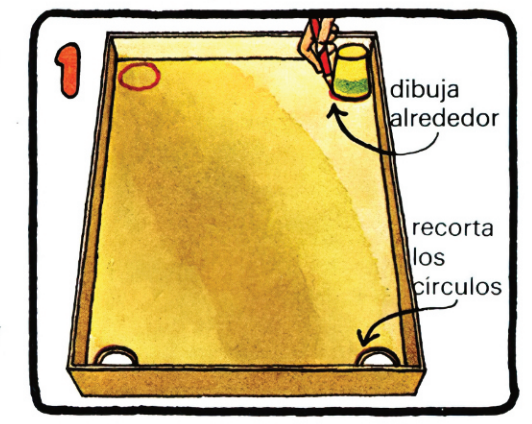
Un Billar Particular

(Para 2 jugadores o 2 equipos)

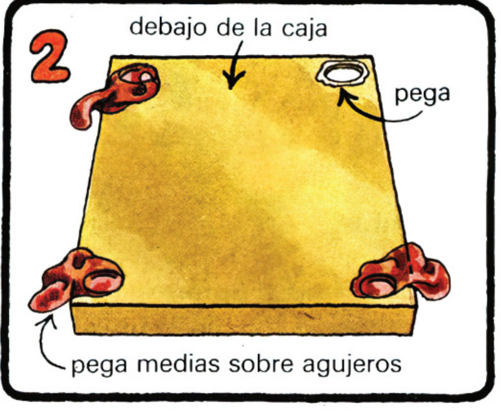
Para este juego, cada jugador o cada equipo, necesita 10 fichas de un sólo color. El contrario otras 10 fichas, pero de diferente color. Pega un círculo de papel a la parte de arriba de una ficha extra. Nosotros hemos usado fichas rojas y negras.

Necesitarás

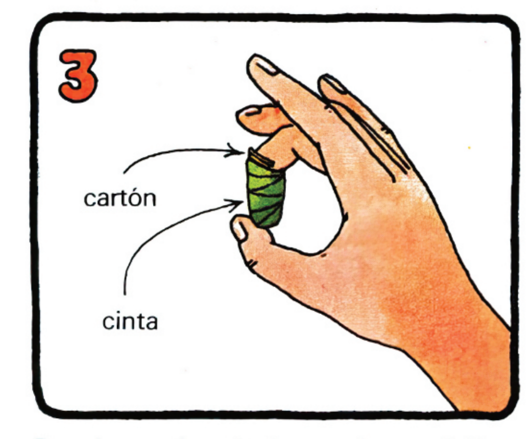
Una caja de cartón con lados muy bajos, de 72 cm. × 50 cm.
4 medias viejas, tijeras y lápiz.
21 fichas del juego de damas.
Un envase de plástico o de yoghurt.
Cartón fino o cartulina.
Cinta adhesiva o pegamento.



Dibuja un círculo en cada esquina de la caja por dentro, tomando como guía el envase de plástico o de yoghurt. Recorta los cuatro círculos.



Para hacer las redes de los extremos, recorta la parte del pie a cada una de las medias. Pega cada uno de los pies recortados a los agujeros de las esquinas, por la parte de abajo de la caja.



Para hacer el protector, corta una tirita de cartón fino. Colócala sobre la uña de tu dedo corazón. Enrolla la cinta. El dibujo te muestra como debes golpear la ficha.



Este dibujo te muestra, cómo debes colocar las fichas al comienzo del juego.

Cómo se Juega

Empieza el jugador que tenga las fichas negras. Con su ficha le dá un empujón a una de las rojas para meterla dentro de uno de los agujeros. Si lo consigue, tendrá otra opción. Si no, el contrario con sus fichas rojas tratará de hacer lo mismo golpeando una de las negras. Si uno de los jugadores mete la ficha extra dentro de un agujero, recogerá una de sus fichas y la extra y las pondrá sobre la mesa. El que consiga meter todas las fichas del contrario dentro de los agujeros, será el ganador.

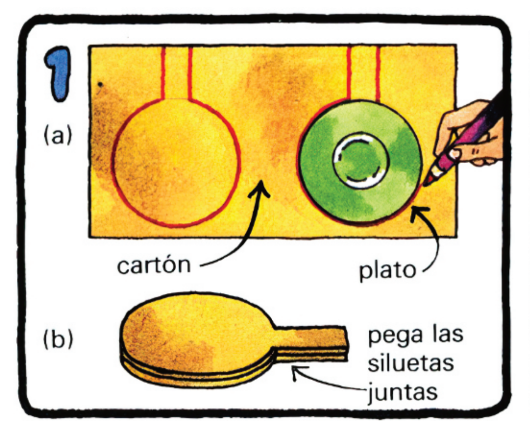
Un Pin-Pong de Mesa

(Para 2 jugadores)

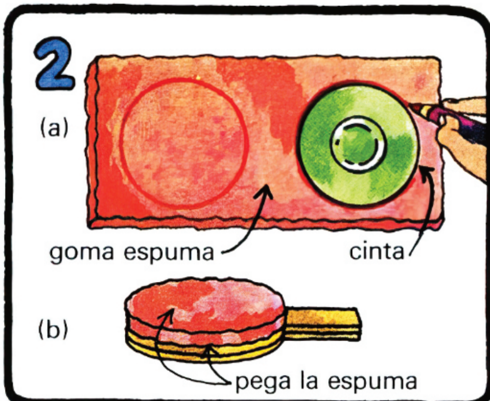
Es igual al ping-pong que tú conoces, sólo que se juega en una mesa más pequeña. Ambos jugadores necesitan una raqueta para devolver la pelota al contrario.

Necesitarás

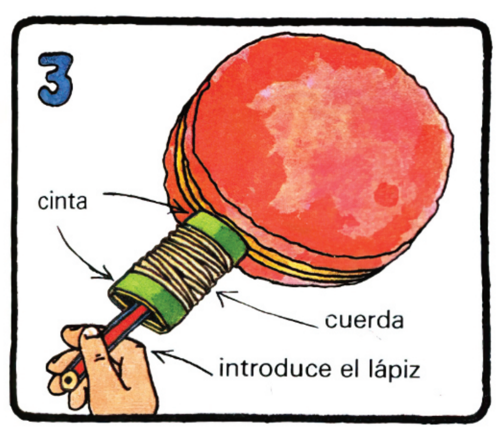
Una lámina de cartón grueso.
Cartón fino o cartulina.
Una lámina de goma espuma.
Un plato de postre.
Una media vieja de nylon.
Una pelota de ping-pong.
Cinta adhesiva y pegamento.
Tijeras, cuerda y 4 lápices.
Un imperdible o gancho.



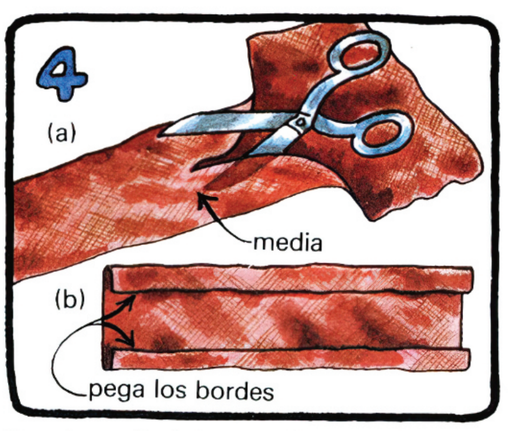
Traza dos líneas con una separación de 4 cm. entre ellas y de 10 cm. de largo, sobre un trozo de cartón grueso. Dibuja un círculo guiándote con el plato. Recorta las siluetas y pégalas juntas. Haz dos veces esta operación.



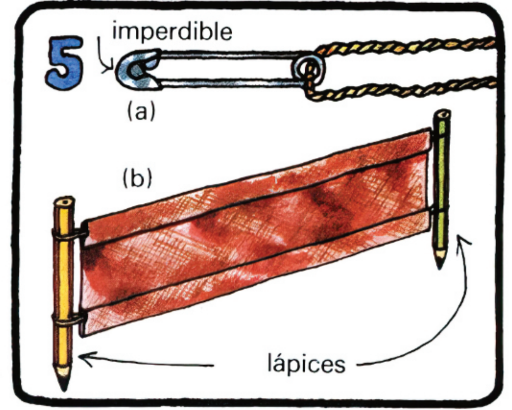
Usando el mismo plato, dibuja 4 círculos sobre la lámina de goma espuma (a), y recórtalos. Pega un círculo de goma espuma a cada lado de los círculos de cartón. Fíjate en el dibujo (b).



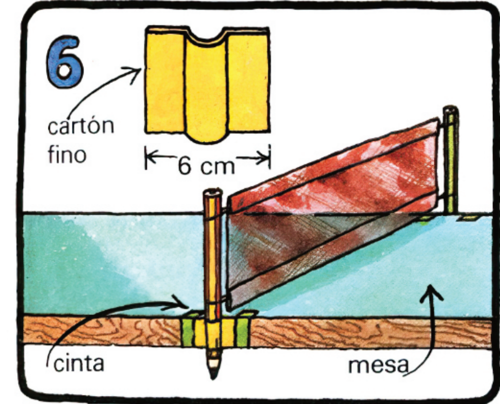
Enrolla cuerda por el mango de cada raqueta y pega los extremos. Por encima de la cuerda enrolla cinta e introduce un lápiz por los mangos, entre los dos trozos de cartón.



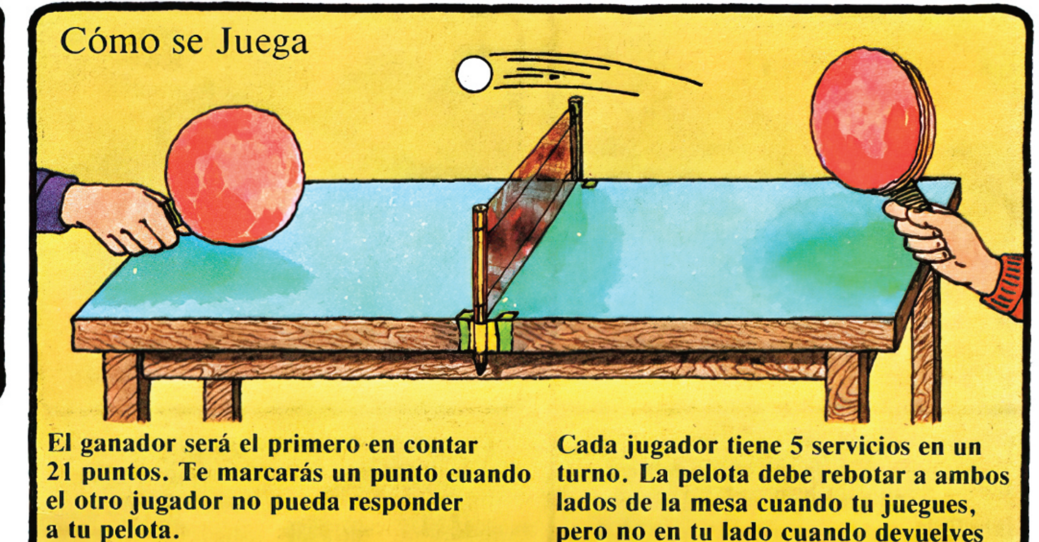
Para hacer la red, corta la parte del pie a una media vieja. Corta la media abriéndola totalmente, como ves en el dibujo (a). Dobla 2 cm. en ambos bordes y pégalos (b).



Corta dos trozos de cuerda de 80 cm. de largo y pásalos de uno en uno por el imperdible (a). Mete el imperdible por los dobleces que hiciste en la media (b). Ata los extremos a dos lápices.



Corta dos trozos de cartón fino, tan largos como el borde de la mesa que vayas a utilizar y de unos 6 cm. de ancho. Pega cada uno con cinta en el centro a cada lado de la mesa. Mete los lápices dentro de ellos.



Cómo se Juega

El ganador será el primero en contar 21 puntos. Te marcarás un punto cuando el otro jugador no pueda responder a tu pelota.

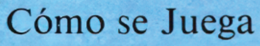
Cada jugador tiene 5 servicios en un turno. La pelota debe rebotar a ambos lados de la mesa cuando tu juegues, pero no en tu lado cuando devuelves la pelota.

Un Futbolín de Mesa

(Para 2 jugadores)

Necesitarás
Una caja de cartón fuerte de 48 cm. de largo, 25 de ancho y 8 cm. de profundidad.
Cartón grueso.
Un tubo de cartón duro.
Una caja de huevos, de cartón.
2 bolsas de malla o una media.
4 palitos finos de 60 cm. de largo.
4 corchos y plastilina.
4 bandas de goma grandes.
Un lápiz y pintura.
Una pelotita.





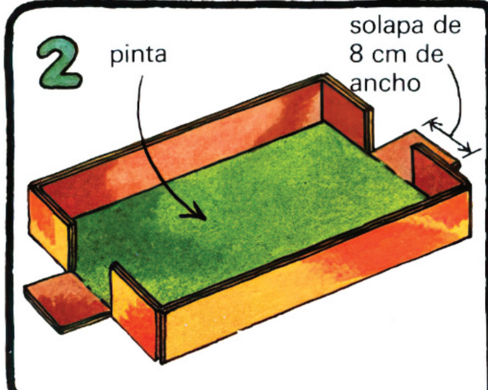
Cómo se Juega

Pon la caja sobre una mesa. Coloca la pelotita dentro del círculo en la línea central. Los jugadores se sitúan a ambos lados de la mesa sujetando con cada mano los mandos de palito. Ambos empiezan a la vez.

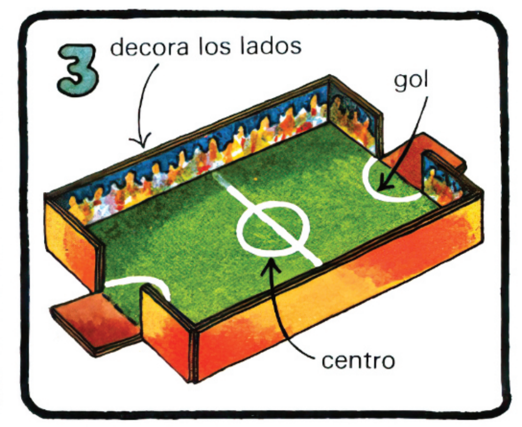
Se trata de retorcer, empujar y tirar de los palos para que cada futbolista de patadas a la pelota, para meterla en la portería o arco del contrario. El primer equipo que marque tres goles será el ganador.



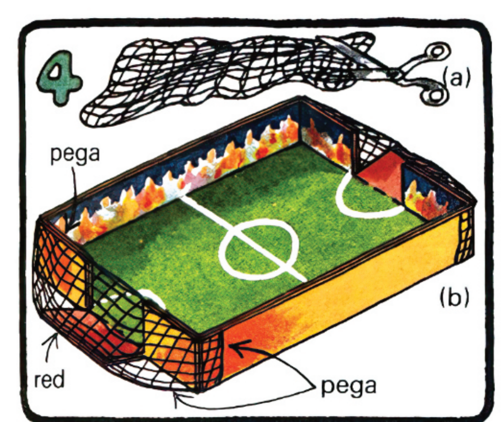
Corta un trozo de cartón del tamaño del fondo de la caja y pégalo dentro de ella, como ves en el dibujo. Pega también unas tiras de cartón a los lados y extremos de la caja.



Corta una solapa de unos 8 cm. de ancho en los dos extremos de la caja, como se ve. Después pinta el cartón pegado al fondo de la caja y déjalo secar.



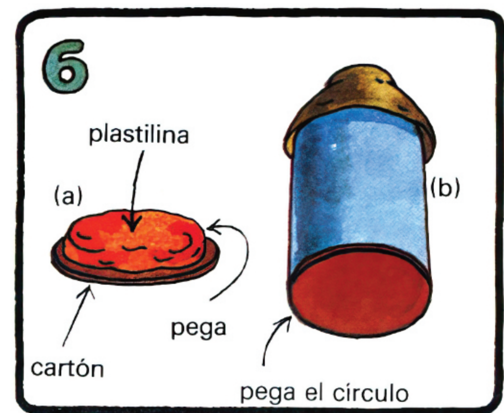
Traza una línea que vaya de lado a lado por la mitad de la caja. En el centro de la línea pinta un círculo. Dibuja unos semicírculos delante de las dos porterías o arcos, donde están las solapas.



Para hacer la red, corta y abre una bolsa de malla (a). Coloca un borde detrás de la solapa y pégalo ahí por debajo de la caja. Pega el otro borde a los lados y parte de arriba (b).



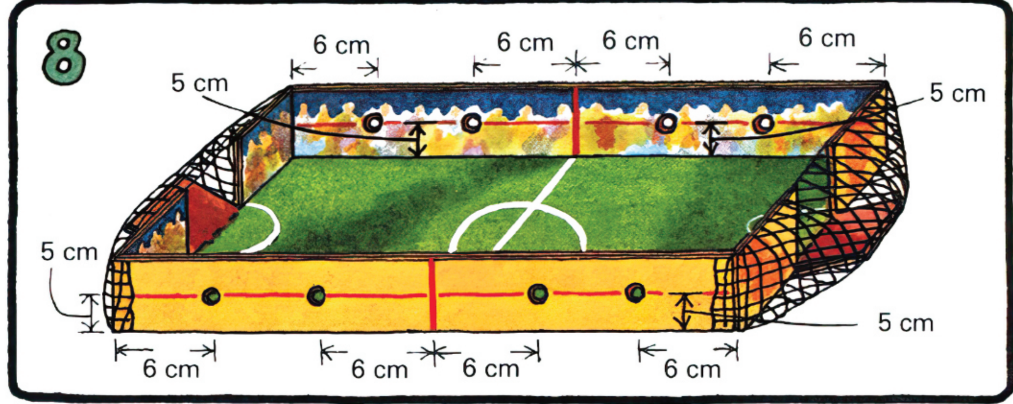
Para hacer los futbolistas, corta el tubo de cartón en seis tubos más pequeños de unos 6 cm. de largo cada uno. Recorta seis porta-huevos y pega uno a la parte superior de cada tubo.



Dibuja sobre cartón seis círculos, usando como guía los tubos. Recorta los círculos y pégalos al fondo de los tubos sin olvidar poner dentro (antes de pegarlos), plastilina (a), bien sujeta con pegamento.

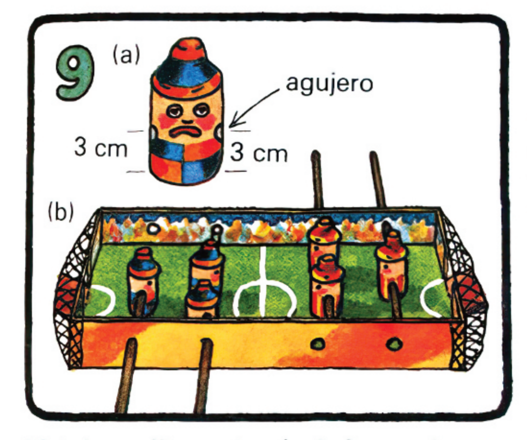


Pinta unas caras a todos los tubos de cartón. Pinta tres futbolistas con los colores de un equipo y los otros tres con los colores del equipo rival.

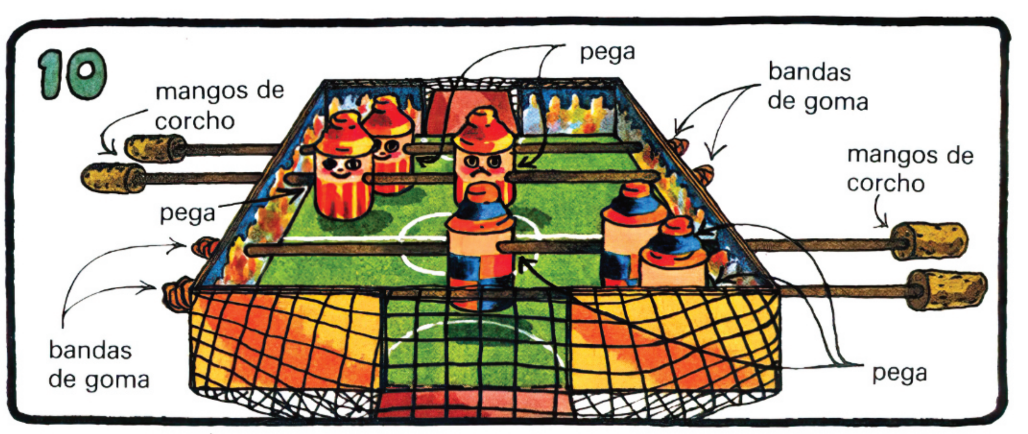


Mide la longitud de los lados de la caja. Divide por la mitad para hallar el centro. Traza líneas en el centro de lado a lado de la caja. Fíjate en el dibujo.

Haz agujeros en ambos lados de la caja, a una distancia de 6 cm. de la línea central y a 5 cm. del fondo. Mira el dibujo.



Mete los palitos a través de los agujeros de la caja, 2 por cada lado. haz agujeros en cada futbolista (a). Mete un equipo por los palos de un lado y el otro equipo, por los palos del otro lado (b).



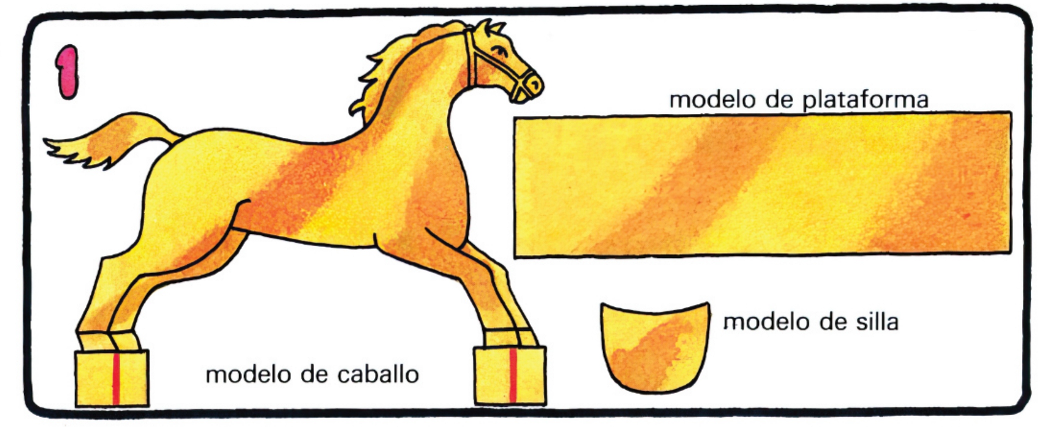
Mete cada palito por el agujero opuesto y enrolla una banda de goma por el extremo de cada uno, para evitar que se salgan por los agujeros. Mete unos corchos por los lados opuestos a las gomas, a modo de mangos. Tira de los palitos para que las bandas de goma queden como topes en los lados de la caja. Pega los futbolistas a los palos en la posición correcta.

El Gran Derby

(Para 2 o más jugadores)

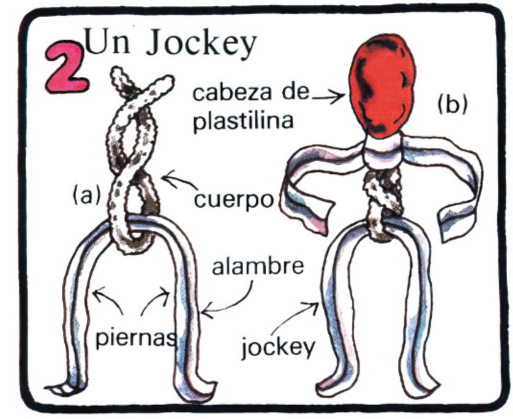
Es una carrera de caballos a la que puedes jugar en una mesa grande. Cada jugador necesita un caballo, un jockey y un trozo de cuerda lo bastante grande como para enrollarlo a la mesa.

Necesitarás
Cartón fino o cartulina
Papel de calcar.
Lápiz y pintura
Cuerda y tijeras.
Pegamento fuerte y plastilina.
Alambre fino o limpia pipas y ataduras de metal o de plástico.



Para hacer un caballo, dibuja el modelo de caballo, silla y plataforma sobre papel de calcar y pásalo a un trozo de cartón fino.

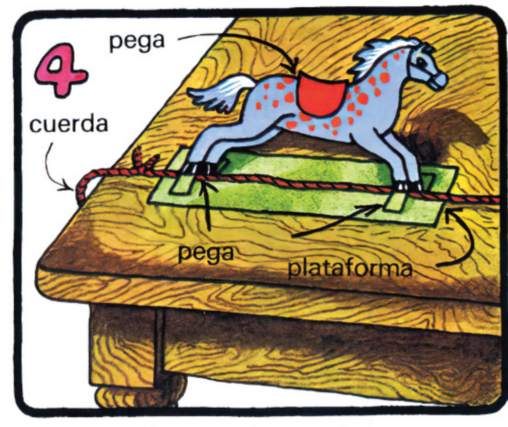
Recorta del cartón, el caballo, la silla y la plataforma. Corta a lo largo de las líneas rojas que hay en las patas del caballo. Pinta las siluetas y deja que se sequen.



Retuerce dos ataduras o limpiapipas para hacer las piernas y el cuerpo (a). Enrolla otro alambre al cuerpo para hacer los brazos. Ponle por cabeza un pegote de plastilina (b).



Pasa tantas cuerdas como jugadores haya en torno a la mesa, y anuda los extremos. Pon unos trozos de plastilina pegados a la mesa bajo las cuerdas, para formar los obstáculos.

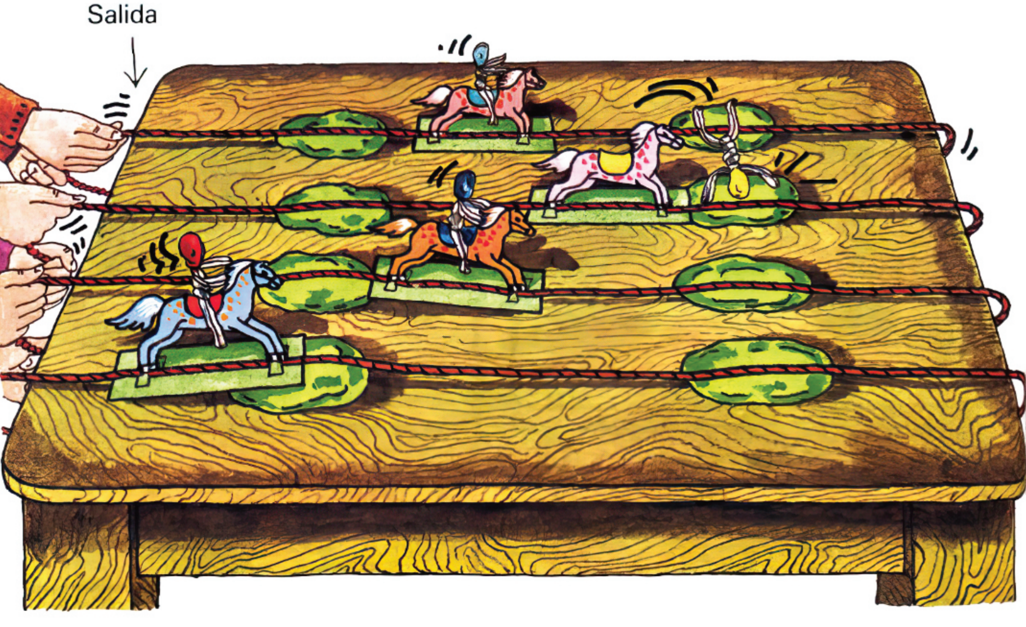


Pega una silla a los lomos de cada caballo y pon un caballo encima de cada una de las cuerdas. Mete las cuerdas por las aberturas que hiciste en las patas de los caballos. Dobla las solapas de los cortes. Pégalas a la plataforma.

Cómo se Juega

Se trata de hacer correr a tu caballo de un extremo a otro de la mesa sin que el jockey se caiga. Los caballos deberán pasar sobre los obstáculos que encuentren en el camino. Todo jugador cuyo jockey se caiga, volverá otra vez al principio.

Para empezar, coloca los jockeys sobre las sillas y los caballos en la línea de salida. Colócate en el extremo de la mesa y tira hacia tí de la cuerda que está debajo.
El primer jugador que llegue con jockey y caballo juntos a la meta, será el ganador.

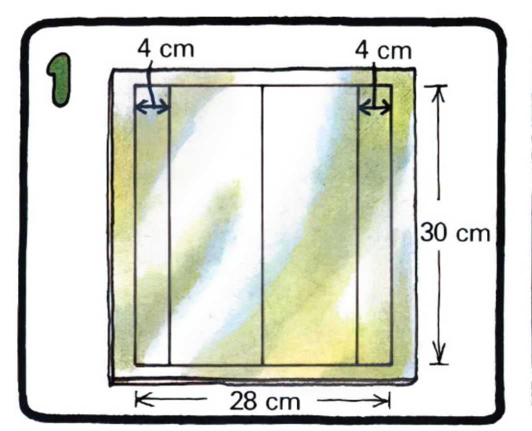


Cruzando la Línea

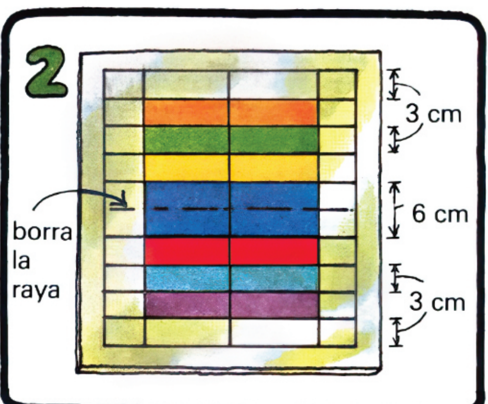
(Para 2 jugadores)

Practica oprimiendo la moneda contra el tablero. Colócala en el borde del mismo y golpea con la palma de la mano, de modo que se deslice sobre una de las rayas de color.

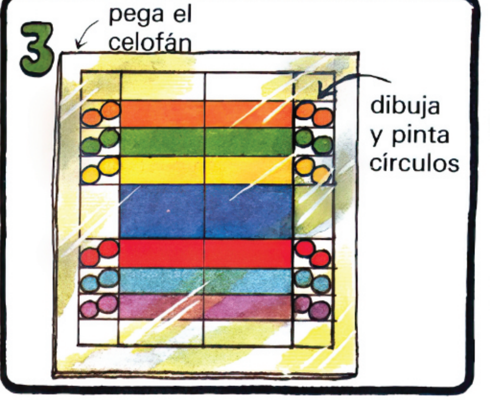
Necesitarás
Cartón grueso de unos 30 cm. de ancho por 32 de largo
Cartón fino o cartulina.
Una regla y un lápiz
Celofán y pegamento fuerte.
Pintura y pincel.
2 monedas.



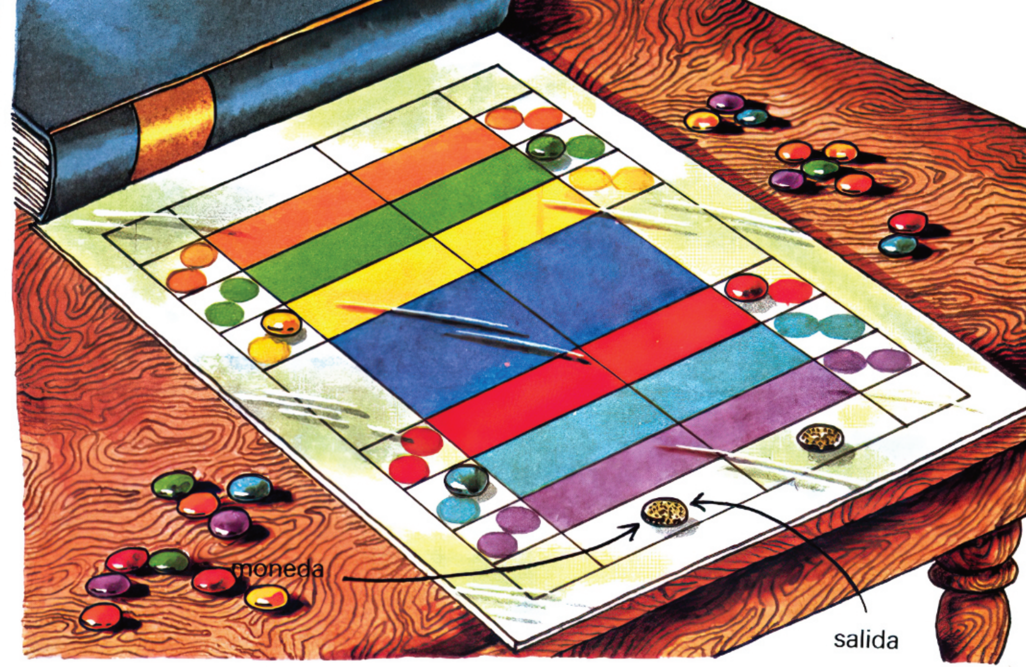
Dibuja un rectángulo de 28 cm. de ancho por 30 de largo, en un trozo de cartón grueso. Traza unas líneas por el centro del rectángulo de arriba abajo y a 4 cm. de cada lado, como en el dibujo.

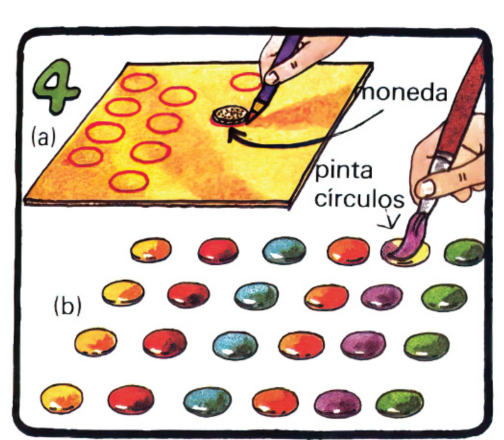


Traza líneas, de tres en tres cm., de lado a lado del rectángulo. Borra la 5.ª línea de modo que tengas en el centro una banda de 6 cm. Pinta las siete bandas del centro en diferentes colores. Observa el dibujo.



Dibuja dos círculos a cada lado de las bandas de colores, excepto en la del centro. Utiliza como guía una moneda pequeña. Pinta los círculos del color de las bandas. Cúbrelos con celofán.





Usando la misma moneda, dibuja 24 círculos sobre un cartón fino(a), y recórtalos. Pinta 4 círculos del mismo color de cada una de las bandas, excepto en la del centro (b).

Cómo se Juega

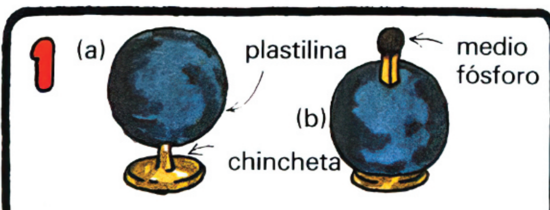
Pon el tablero sobre una mesa. Coloca un libro detrás para mantenerlo sujeto. Los dos jugadores recogerán cada uno una moneda y 12 círculos de cartón (dos de cada color). Uno juega en la mitad izquierda de la mesa y el otro en la mitad de la derecha.

Parte con la moneda sobre la raya blanca que está más cerca de tí. Por turno empújala sobre el tablero.
Cada vez que caiga en una banda de color, cubre el círculo que se encuentra al lado, con otro círculo del mismo color de la banda. Si cae sobre una raya tendrás que esperar el próximo turno. Si la moneda cae en la banda central, perderás tu turno. El que consiga cubrir todos los círculos de su lado, será el ganador.

La Captura

1.—La Partida
(Para 2 o 3 jugadores)

Necesitarás
Plastilina roja, azul y verde.
Fósforos usados y chinchetas.
Un dado.



Para hacer los peones, clava una bolita de plastilina en una chincheta (a). Mete medio fósforo dentro de la plastilina (b). Haz 14 peones rojos, 14 azules y 14 verdes.



Prepara el tablero, colocando a los peones azules en los cuadrados azules obscuros, los peones rojos en los cuadrados rojos fuerte y los verdes en los cuadrados verdes fuerte.

Cómo se Juega

Se trata de que lleves a tus peones, de los cuadros más oscuros o fuertes a los más claros del mismo color, dónde se encuentran las estrellas. Cada jugador tiene 14 peones del mismo color. Estos pueden moverse en cualquier dirección excepto en diagonal.

Tira el dado para comenzar tu turno. Mueve el peón el número de cuadrados que indique el dado. Puedes capturar un enemigo en el cuadrado que ocupa, siempre que no sea de tu mismo color. Los peones que te vayas comiendo, sácalos del tablero. Nunca podrás pasar por un cuadrado si un peón lo está ocupando.

El juego termina cuando un jugador ha movido todos sus peones a los cuadrados de sus estrellas. Al calcular los puntos, cada uno deberá contar sus peones, que estén sobre los cuadrados de sus estrellas, agregar los capturados y restar los que no llegaron a sus cuadrados. El que tiene la puntuación más alta es el ganador.

2.—El Salto (Para 2 jugadores)

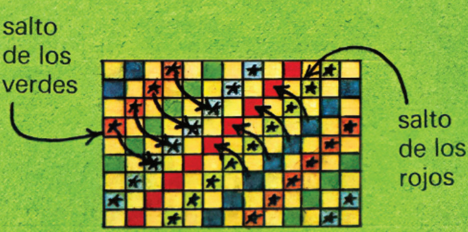
Necesitarás
12 peones verdes y 12 rojos.
(vé La Partida).
Un dado.

Cómo se Juega



Para empezar, coloca 4 peones verdes en los recuadros que tienen la estrella roja en la esquina del tablero y 4 peones rojos en los recuadros rojos del lado opuesto. Un jugador mueve los verdes y el otro los rojos.

El juego consiste en llevar tus 12 peones desde su salida hasta su casa. Tirar el dado por turno. Mueve un peón cada vez, según el número que saques. Cuando lo retires de la línea de salida, reemplázalo por otro. Quita los peones que hayan llegado a su casa. Los peones se pueden mover de lado, en la fila en que estén, pero sólo en una dirección cada vez. Si el camino no está libre no se pueden mover, pero sí saltar sobre sus compañeros del mismo color. Hasta 3 peones pueden juntarse en el mismo recuadro. Si sacas un 6 al tirar, mueve cualquier peón hacia adelante a la fila siguiente. Esto es un salto.



Con un 5 puedes saltar un recuadro que tenga 2 o 3 peones, y con un 4, uno en el que se hallen 3.

Un peón, sólo puede saltar por encima de un contrario, si hay 2 o 3 en el recuadro del que procede. Un peón puede saltar sobre 2 enemigos si hay 3 peones en el recuadro del que procede. El jugador que consiga que sus 12 peones lleguen a casa gana. Se puede terminar el juego cuando 6 peones llegen a su casa.

Juegos sobre Papel

(Para muchos jugadores)

Periódicos Mezclados



Cada jugador toma un montón de páginas de un diario o periódico en completo desorden, unas para arriba, otras para abajo, mal dobladas, etc. Todos empiezan a la vez. El primer jugador que consiga poner su periódico en orden, será el ganador.

Animales de Cuatro



Los jugadores se sientan en círculo, con lápiz y papel. Después escriben el nombre de un animal en la parte de arriba de su papel. Lo doblan por la mitad para que no se vea y lo pasan al jugador que está a su izquierda. En el papel que les han pasado, escriben el nombre de otro animal. Lo doblan y lo pasan de nuevo. Esto se hace cuatro veces. Luego se colocan todos los trozos de papel en medio del círculo y cada jugador toma uno. Tiene que dibujar un animal formado de los cuatro animales que hay escritos en su papel.

Fabricante de Sonidos



Uno de los jugadores, es el mete ruidos y junta 10 cosas para producir distintos sonidos. Los jugadores, provistos de lápiz y papel, se sientan en una habitación con la puerta ligeramente abierta. El mete ruidos, se pone detrás de la puerta y grita: «número uno» y hace su primer sonido, tal vez rompiendo una galleta dura.

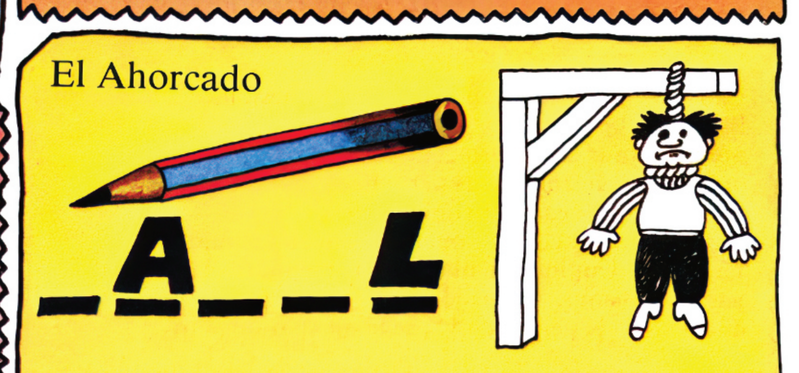
Los participantes escriben lo que ellos creen, que produce el sonido. El mete ruidos, grita nuevamente: «número dos» y hace su segundo sonido, tal vez dando vueltas una bolita dentro de un envase de metal. Los participantes escriben lo que ellos piensan que es. El que adivine la mayor cantidad de sonidos que el mete ruidos ha hecho en su actuación, será el ganador.

Sombreros de Papel



Cada jugador con un pedazo grande de papel y cinta adhesiva, tiene que hacer un sombrero de papel y colocárselo en la cabeza.
El jugador que consiga hacer el mejor sombrero en 3 minutos, será el ganador.

El Ahorcado



Un jugador es el verdugo y otro el convicto o acusado. El verdugo piensa en una palabra de 6 o 7 letras y pone una raya por cada letra. El convicto trata de adivinar, una a una las letras de la palabra.

Por cada fallo. el verdugo dibuja una de las partes del patíbulo y del ahorcado. Primero el patíbulo, después la cuerda, la cabeza, la cara, el cuerpo, el brazo izquierdo, el derecho, la pierna izquierda y la derecha. Si el acusado acierta una letra de la palabra, el verdugo la escribe encima de la raya correspondiente. Si el acusado adivina todas las letras antes de ser colgado, gana. Si no, gana el verdugo.

Equipo de Dibujantes





Un jugador es el jefe. Los otros se dividen en dos equipos. Cada equipo toma papel y lápiz. El jefe escribe 10 cosas que tienen que dibujar, por ejemplo: un teléfono sonando, Juegos Olímpicos, un clown, etc.

Los equipos se colocan en extremos opuestos de la habitación con el jefe en el centro. El primer jugador de cada equipo corre hacia el jefe, el cual les dice que dibujen la primera cosa de su lista. Ellos vuelven corriendo y lo hacen delante de su equipo respectivo. Cuando el equipo ha adivinado lo que es, el segundo jugador corre hacia el jefe para que le diga lo que tiene que hacer. El equipo que adivine será el ganador.

Sigue Doblando



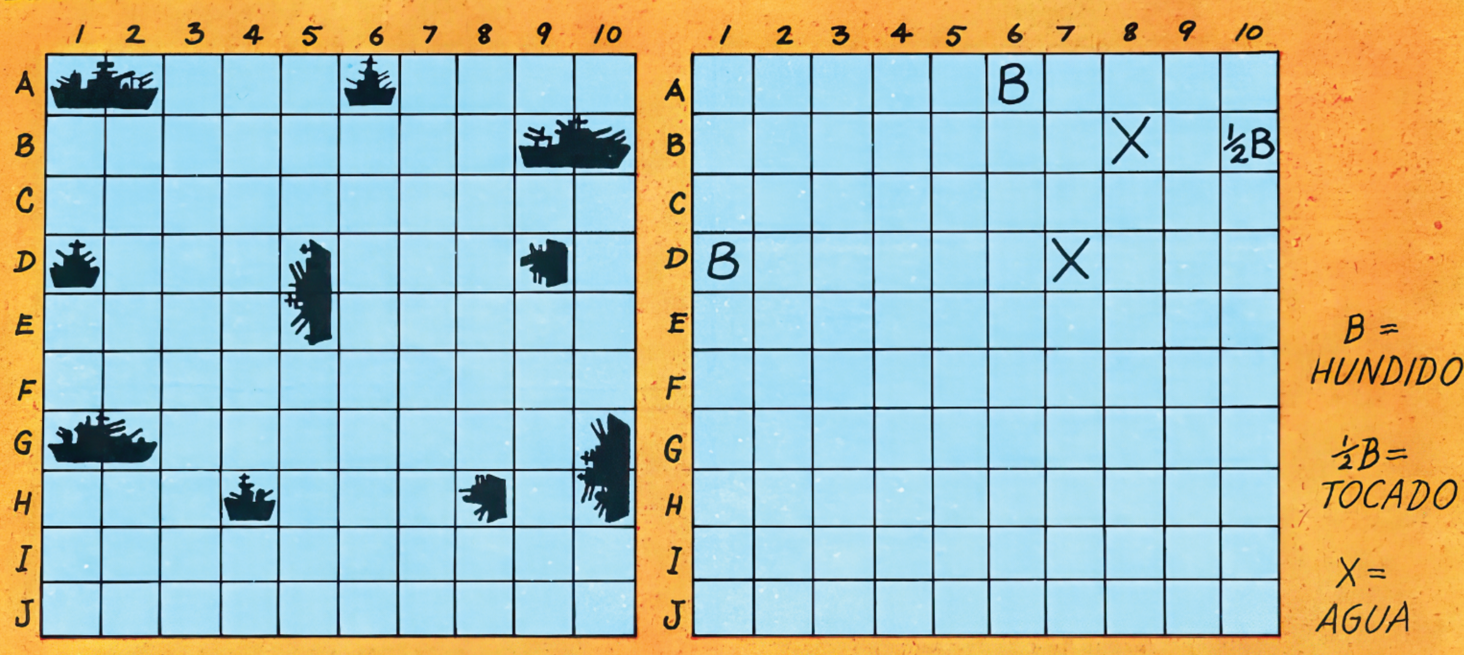
Cada jugador tiene una página de un periódico. Mientras dura la música todos saltan a la pata coja, por acá y por allá, pero cuando la música se para, todos deberan tomar sus periódicos, doblarlos por la mitad y colocarse encima de ellos.
El último en hacer esta operación queda eliminado. La música empieza de nuevo. Los jugadores vuelven a hacer lo mismo. Así se continua, hasta que no puedan doblar más el periódico y quede un solo jugador.

Dibujando a Ciegas



A los jugadores se les tapan los ojos y se les da papel y lápiz. Se les dice que dibujen un cuadro, una carrera de barquitos, trocito a trocito, etc.
Primero dibujarán el mar, después los veleros, después un faro, el cielo y las nubes. Se les quitan las vendas de los ojos y al jugador que pintó el mejor cuadro, gana y se le da un premio.

Batalla de Barcos



Es un juego para dos. Cada jugador dibuja dos cuadrados grandes y traza nueve rayas de arriba abajo y de izquierda a derecha, para formar recuadros pequeños. Por la parte de arriba del cuadrado escribe números del 1 al 10. Por el lado, escribe letras de la A a la J. También puedes utilizar un papel cuadriculado. Un cuadrado es el área de batalla, el otro el área de tiro. Sin dejar que el otro vea dónde, los jugadores dibujan diez barcos de guerra en su área de batalla. Cinco barcos cubren dos cuadrados cada uno y otros cinco sólo un cuadrado. Los barcos no deben tocarse entre sí, pero sí colocarse en el sentido de los cuadros, horizontal o verticalmente.

Los jugadores no deben de dejar que se vean sus papeles durante el juego. Atacarán por turnos. En cada turno un jugador dice un número y una letra, como A6. Si el otro jugador tiene un barco entero en ese cuadro dirá: «hundido» y el atacante marcará una B en su área de tiro. Si parte de un barco está en ese cuadrado, el jugador dirá: «tocado» y el atacante sabrá que sólo ha hundido medio barco. Si no hay ningún barco en ese cuadro el jugador dirá: «agua» y el atacante pondrá una X en ese mismo cuadro en su área de tiro. Entonces el otro jugador pasa al ataque. El ganador será el primero que hunda todos los barcos del contrario.

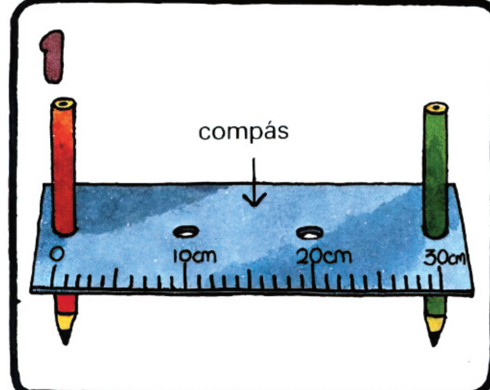
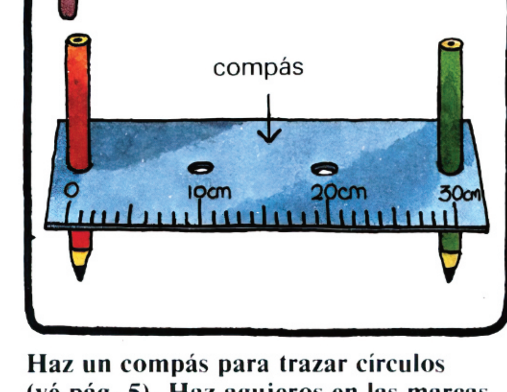
El Tablero de Círculos

(Para 2 jugadores o 2 equipos)

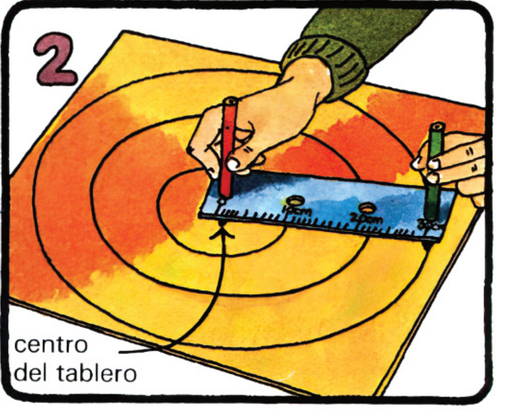
Se juega sobre un tablero y cada jugador o equipo, necesita 10 fichas de diferentes colores. Cuanto mayor sea el tablero, más divertido será el juego. Echa las fichas enemigas lo más lejos que puedas de los círculos que tienen las puntuaciones más altas.

Necesitarás

Un cartón grueso de unos 64 cm. de largo por 64 cm. de ancho.
Cartón fino. Pegamento fuerte.
Un compás (ver pág. 5). Tijeras.
Pintura y un pincel.
20 fichas de juego de damas.

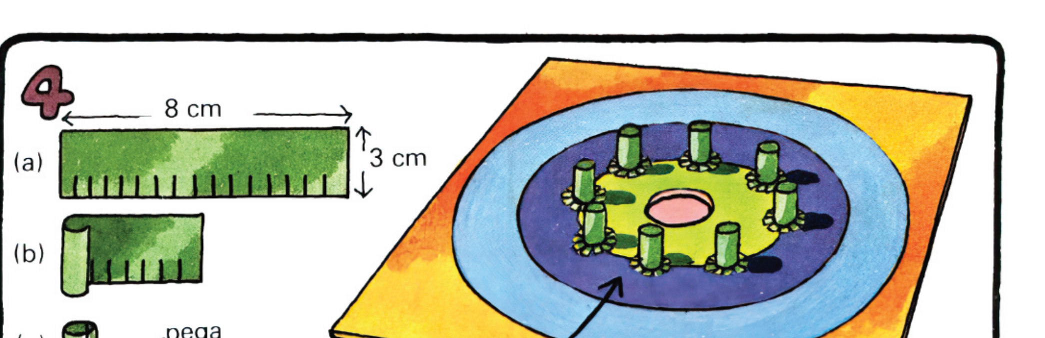
Haz un compás para trazar círculos (vé pág. 5). Haz agujeros en las marcas donde están los centímetros, como en el dibujo.



Halla el centro del cuadrado de cartón (vé pág. 5). Dibuja 3 círculos, como en el dibujo, usando las medidas de 10, 20 y 30 cm. del compás.

3
pega cartón por debajo
recorta agujero

Haz un agujero un poquito más grande que una ficha, en el centro del tablero. Pega un cuadradito de cartón debajo del agujero por la parte de atrás. Pinta a los círculos, cada uno de un color.



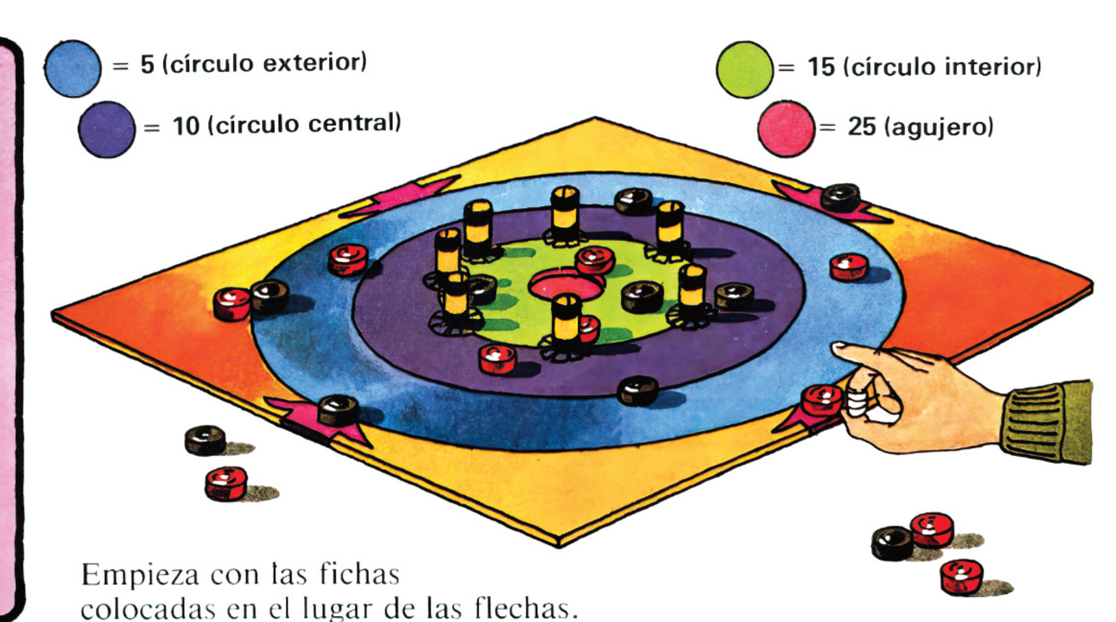
Corta ocho trocitos de cartón, de 8 cm. × 3 cm. Haz cortes por el borde de cada uno(a). Enróllalos en forma de tubos (b). Pega los extremos y dobla las solapitas hacia fuera (c).

Pega los tubos, a la misma distancia unos de otros por el borde del círculo interior. Los espacios entre los tubos deben ser lo bastante grandes, para que las fichas puedan pasar entre ellos.

Cómo se Juega

Cuando los jugadores son dos, cada uno tomará 10 fichas. Si son dos equipos de dos, entonces se tomarán 5 fichas por persona.

Establecer turnos para derribar las fichas una por una. Trata de poner las tuyas en los círculos que tengan la puntuación más alta. Si una ficha cae sobre una línea, cuenta la puntuación más baja. Debes tratar de colocar tus fichas detrás de los postes para que no te las puedan mover. El jugador o el equipo que consiga la puntuación más alta después de haber disparado todas las fichas, será el ganador.



Empieza con las fichas colocadas en el lugar de las flechas.

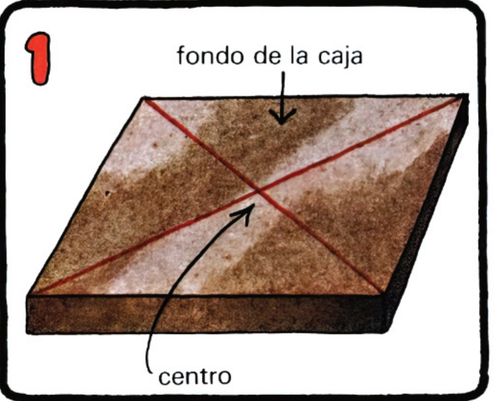
Botones Saltarines

(Para 2 o más jugadores)

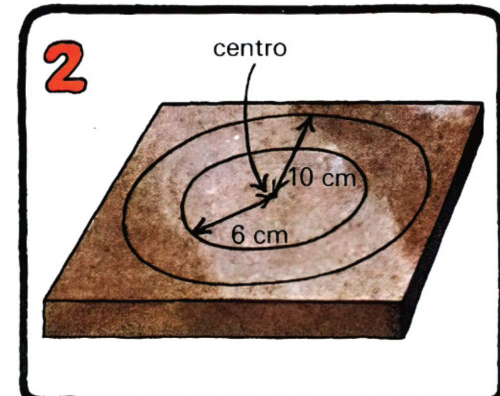
Proporciónate botones pequeños y planos en vez de fichas.

Necesitarás

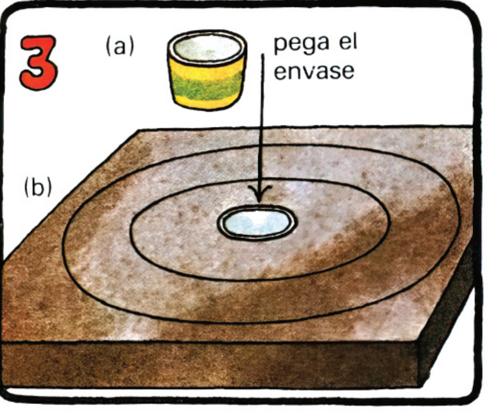
Una caja de cartón de 28 cm. de largo por 22 de ancho y 2 de profundidad.
Un compás (ver pág. 5).
Un envase de plástico o de yoghurt.
Una regla, lápiz y pintura.
Pegamento fuerte y tijeras.
Un botón grande y plano.
5 botoncitos pequeños y planos, para cada jugador.



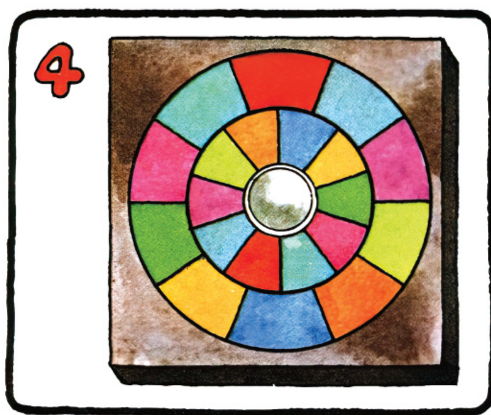
Halla el centro de la caja de cartón, trazando líneas de lado a lado desde las cuatro esquinas. El centro es el punto donde se cruzan las líneas.



Dibuja un círculo sobre la caja de cartón con el compás, de 10 cm. de radio. Después traza un círculo más pequeño, de 6 cm. de radio.



Recorta la parte superior del envase, para que tenga la misma profundidad de la caja (a). Coloca el envase en el centro y dibuja el contorno. Recorta el círculo y pega el envase dentro (b).



Traza diez líneas, atravesando de parte a parte los círculos, para hacer diez secciones. Fíjate en el dibujo. Pinta cada sección de un color distinto.

Cómo se Juega



Dibuja los números y escribe las palabras de cada sección. Cada jugador tendrá un botón grande y 5 pequeños. Los jugadores se colocarán en sitios opuestos y a un metro de distancia del tablero.

Por turno, debes ir usando los botones grandes para hacer que los pequeños salten al tablero. El jugador que consiga la puntuación más alta será el ganador.

El Juego de los Bolos

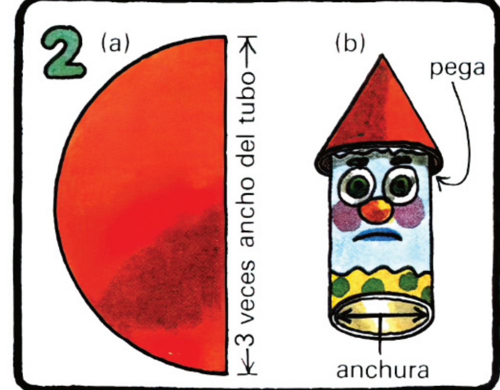
(Para 2 o más jugadores)

Necesitarás

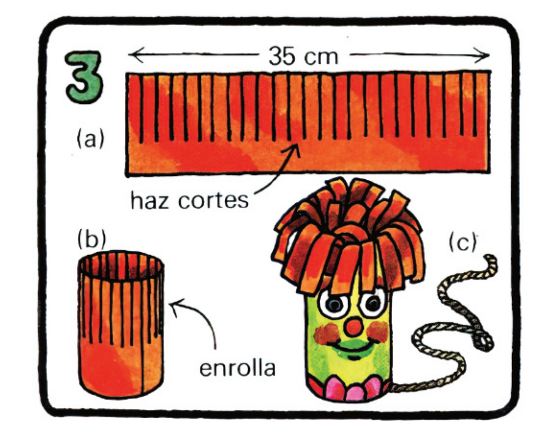
8 tubos de cartón de 7 cm. de largo cada uno.
Una caja de cartón sin tapa, de 34 cm. de ancho y 38 cm. de largo.
Una caja pequeña de 30 cm. de ancho y 32 cm. de largo.
Cartulina, papel de colores y papel de aluminio. Una cuerda.
Un plato grande, una aguja de hacer punto, una horquilla y un carrete de hilo vacío.
Una clavija de unos 45 cm. de largo o un palito fino.
Pegamento fuerte y un lápiz.
Regla, tijeras, pintura y pincel.



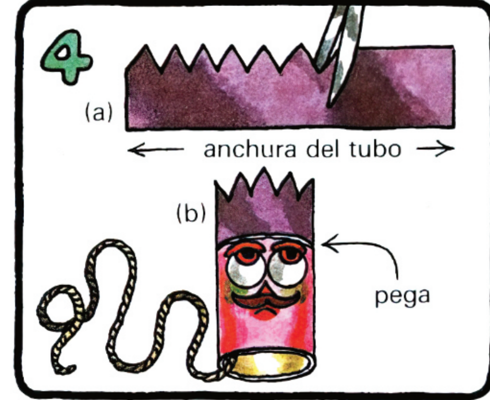
Pinta los tubos de cartón y déjalos secar. Píntales las caras. Corta ocho trozos de cuerda de unos 80 cm. de largo cada uno y pega uno de los extremos por dentro de cada tubo.



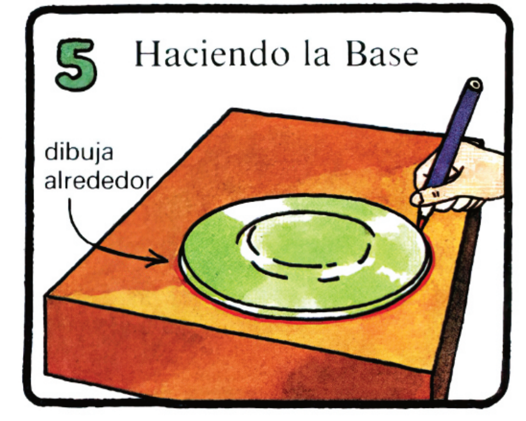
Para hacer los sombreros en forma de cono, recorta semicírculos de cartulina por lo menos tres veces el ancho de los tubos (a). Enróllalos en forma de cono y pégalos encima de los tubos (b).



Para hacer el pelo, recorta unas tiras de papel de unos 35 cm. de largo (a). Enrolla el papel (b). Mete las tiras enrolladas por dentro de los tubos de cartón y dobla las tiritas hacia abajo para formar la melena (c).



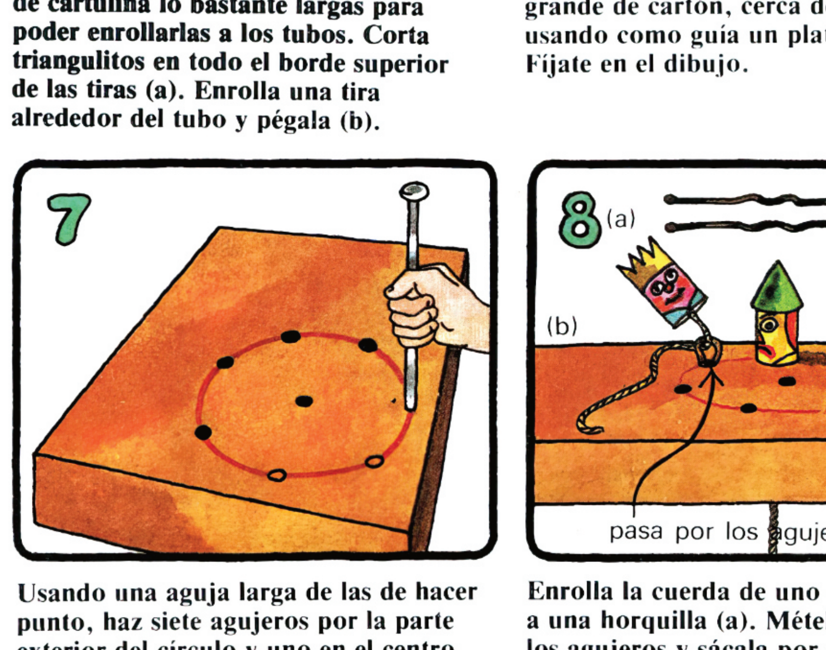
Para hacer las coronas, corta unas tiras de cartulina lo bastante largas para poder enrollarlas a los tubos. Corta triangulitos en todo el borde superior de las tiras (a). Enrolla una tira alrededor del tubo y pégala (b).



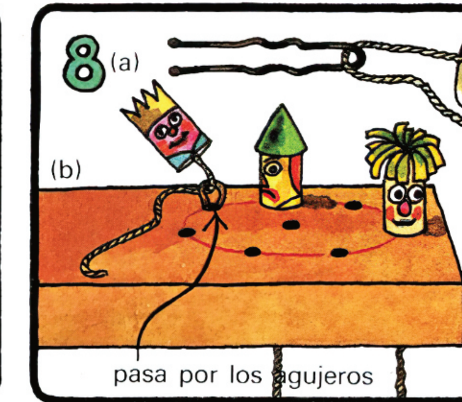
Dibuja un círculo en el fondo de la caja grande de cartón, cerca de una esquina, usando como guía un plato grande. Fíjate en el dibujo.



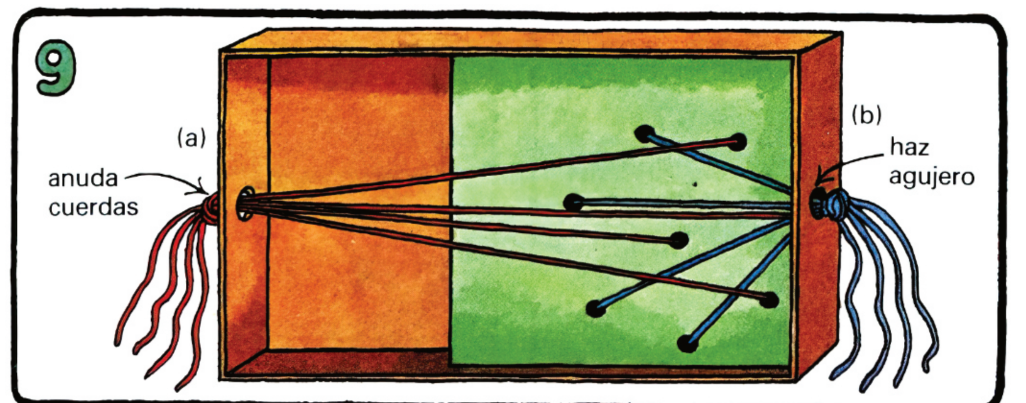
Pon pegamento fuerte por los bordes de la caja más pequeña. Pégala con el fondo para arriba dentro de la caja grande, por debajo del círculo que has dibujado. Deja que se seque.



Usando una aguja larga de las de hacer punto, haz siete agujeros por la parte exterior del círculo y uno en el centro. Asegúrate de que la aguja llega hasta la caja pegada por debajo del círculo.



Enrolla la cuerda de uno de los bolos a una horquilla (a). Métela por uno de los agujeros y sácala por el mismo agujero atravesando la caja de abajo (b). Haz lo mismo con los demás bolos.

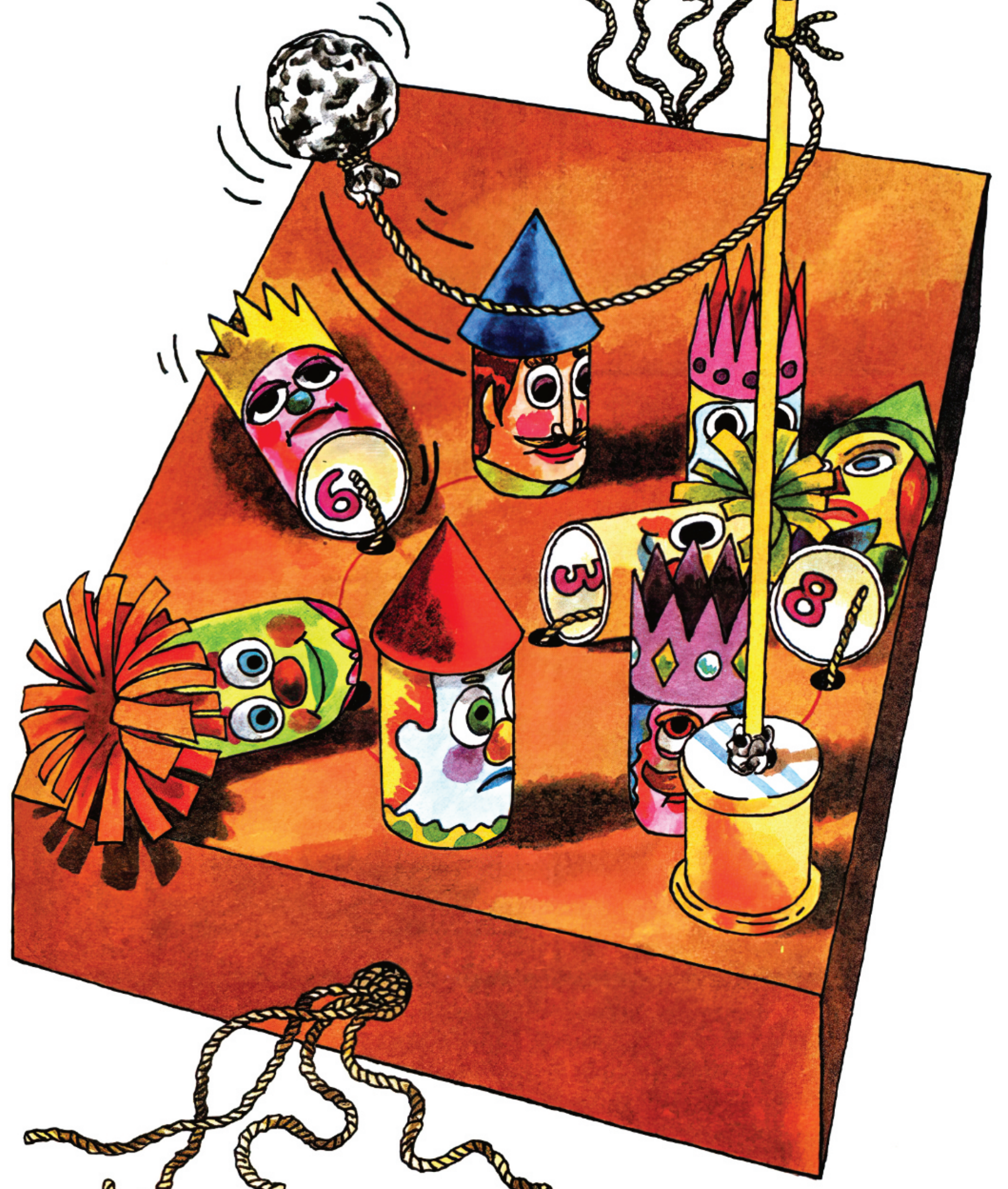


Haz agujeros a los dos lados de la caja grande. Pasa cuatro cuerdas lo más lejos que puedas del final por ese agujero (a), y pasa las otras cuatro cuerdas por el lado (b). Observa el dibujo.

Tensa bien todas las cuerdas y anuda los extremos entre sí. Cuando tires de las cuerdas, los bolos que se hayan caído, volverán a ponerse de pie.



Para hacer el derriba bolos, pega un carrete de hilo a una esquina de la caja. Envuelve toda la parte de abajo del palo con papel de aluminio y mételo dentro del agujero del carrete. Ata un trozo de cuerda a la parte superior del palo. Ata también una bolita envuelta en papel de aluminio al otro extremo de la cuerda, de modo que cuelgue sobre la caja. Observa el dibujo.



Cómo se Juega

Tensa todas las cuerdas para que todos los bolos se pongan en pie. Balancea el derriba bolos y trata de derribar tantos bolos como puedas. Ponlos derechos de nuevo. Cada jugador tiene derecho a dos jugadas. El primero que derribe más de 20 bolos es el ganador.

Otra forma de jugar es pintando números, del 1 al 8 dentro de los bolos. Para saber la puntuación basta sumar los números de los bolos derribados. El primero que marque 50 puntos gana.

Policías y Ladrones

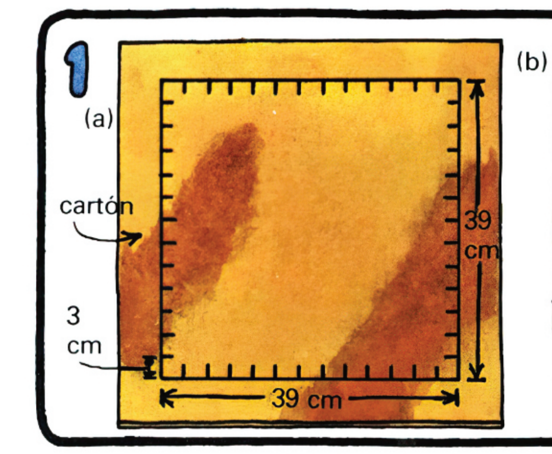
(Para 2 o 4 jugadores)

Esta es una persecución a través de un laberinto. Cada jugador o cada equipo, debe tener seis policías y el equipo contrario, seis ladrones.

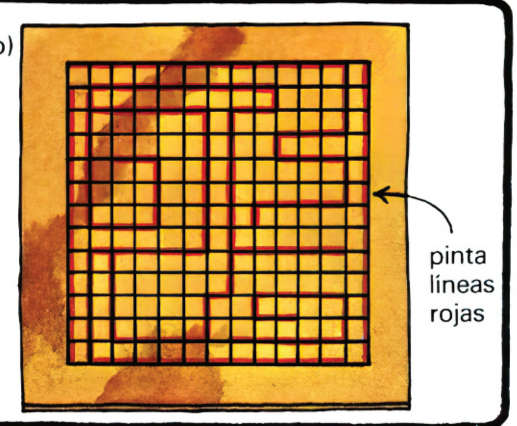
Necesitarás

Un trozo de cartón de 45 cm. de largo por 45 cm. de ancho.
Cartón fino y papel de calcar.
Plastilina.
2 botones grandes.
2 envases de yoghurt.
Elástico fino o bandas de goma.
Papel blanco y pegamento fuerte.
Lápiz, regla y pintura.
Un lápiz crayón rojo.

1

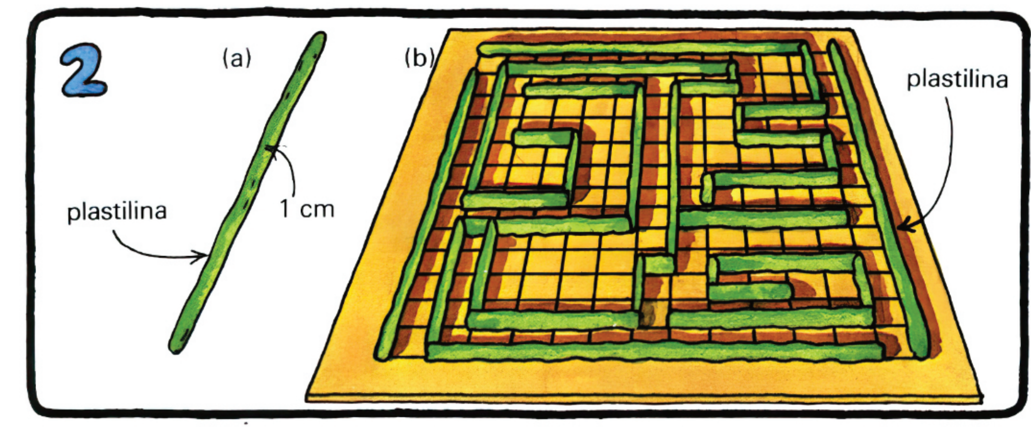


Dibuja sobre el cartón grueso, un cuadrado de 39 cm. de largo y 39 cm. de ancho. Haz marcas cada 3 cm. a los cuatro lados, exactamente como en el dibujo (a).



Traza unas líneas desde las marcas superiores a las inferiores y de un lado a otro para formar cuadritos pequeños. Pinta las líneas rojas como te muestra el dibujo (b).

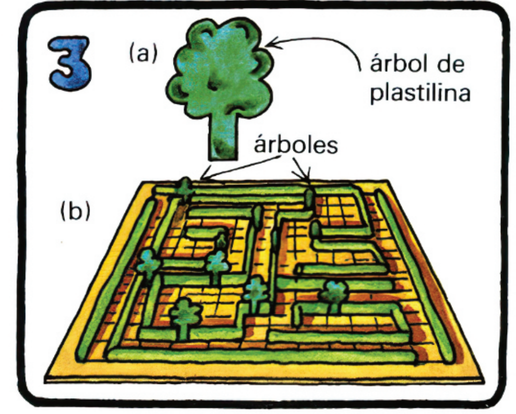
2



Para hacer los setos, enrolla trocitos de plastilina en forma de tubitos estrechos y largos de 1 cm. de ancho (a). Colócalos por encima de las líneas rojas trazadas en el cartón.

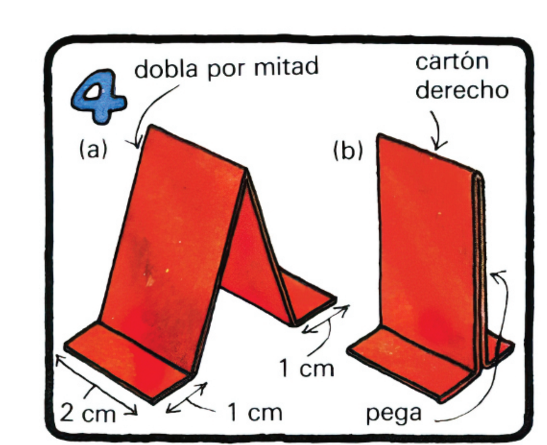
Coloca la plastilina con suavidad sobre el cartón, procurando que se quede bien pegada. Entonces oprime la plastilina entre tus dedos para darle una altura de unos 2 cm. Fíjate en el dibujo (b).

3



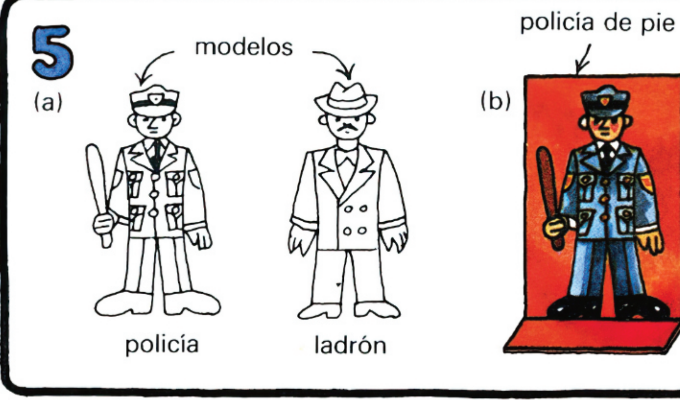
Haz once árboles de plastilina (a). Colócalos encima de los setos como en el dibujo (b). Mira el dibujo grande de la otra página, para asegurarte que, los colocas en el sitio correcto.

4



Recorta 12 tiras de cartón fino o cartulina de 2 cm. de ancho por 7 de largo cada una. Dobláblas por la mitad y vuelve los ángulos para arriba (a). Pega las dos mitades juntas como ves en el dibujo (b).

5



Dibuja el modelo de policía y el de ladrón en papel de calcar (a). Calca la silueta del policía en una de las caras de las cartulinas que están derechas.



Dibuja el modelo del ladrón en las otras tiras. Ahora pinta todos los policías y todos los ladrones (b).

Entrada de los Policías

Entrada de los Ladrones

Entrada de los Ladrones

Entrada de los Policías

6

nudo
botón
1 cm
fondo del envase
agujero
(a)
(b)
arma del policía
arma del ladrón

Haz dos agujeros uno a cada lado del envase de yoghurt, a 1 cm. de distancia de la base. Pasa el elástico fino por los agujeros y el botón grande. Anuda los extremos (a).

Cubre los envases con papel blanco. Pinta en uno la cara de un policía y en el otro, la cara de un ladrón (b). Estas son las armas.

Cómo se Juega

Se trata de disparar y matar a los contrarios. Un jugador mueve a los policías y lleva su arma. El otro a los ladrones. Si juegan en equipos de dos, cada jugador deberá tener a su cargo tres hombres.

Para comenzar, coloca a tres policías y a tres ladrones en cada entrada. Cada jugador sólo puede mover un hombre 5 espacios. Pueden moverse en todas direcciones, excepto en diagonal. Para disparar el jugador debe ponerse en el espacio siguiente al ocupado por el enemigo. Tirar del botón de su arma y gritar: «estás muerto». Luego sacarlo del tablero. Sólo se puede saltar y disparar sobre los setos cuando hay un árbol. El primero que elimine a los contrarios, gana.

Puzzles y Entretenimientos

(Para 1 o más jugadores)

Puzzles

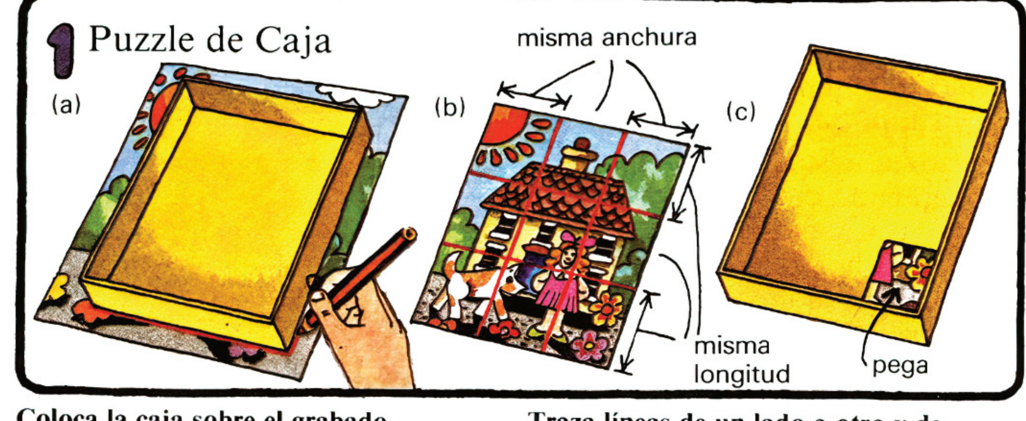
Mezclar bien todas las piezas del rompecabezas y a ver quien es el que consigue ponerlas en su sitio en menos tiempo.

Juego de Cabezas y Colas

Inclina las cabezas y colas para que las bolitas entren en los agujeros. Sacúdelas para que las anillas se enganchen en los alfileres.

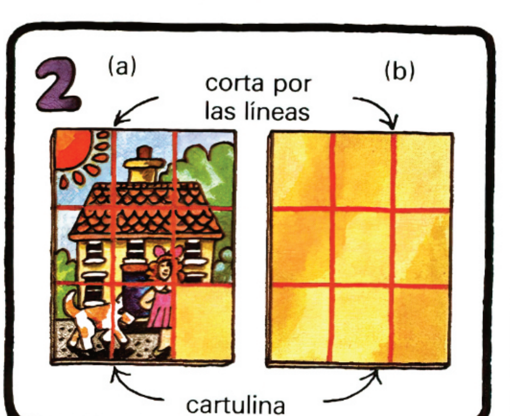
Para el Puzzle Necesitarás

Una caja pequeña de cartón.
Cartulina y cartón grueso.
Un grabado o fotografía.
Cinta adhesiva y pegamento.
Tijeras, lápiz y regla.



Coloca la caja sobre el grabado o fotografía y dibuja su contorno (a). Corta la forma pero haciéndola 1/2 cm. más pequeña en su contorno. Divide el largo y el ancho en tres partes.

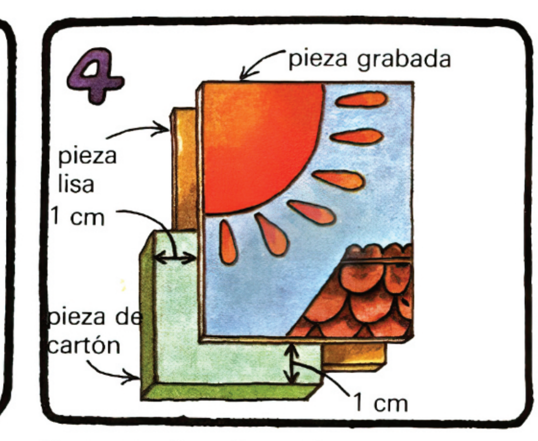
Traza líneas de un lado a otro y de arriba abajo para formar 9 piezas iguales (b). Recorta la pieza situada en la esquina inferior derecha del grabado y pégala al fondo, dentro de la caja (c).



Corta dos trozos de cartulina del tamaño del grabado. Pega el grabado a uno de los trozos (a). Corta por las líneas señaladas. Divide el otro trozo en 9 piezas (b). Corta a lo largo de las líneas.

3
cartón grueso
mismo ancho
mismo largo

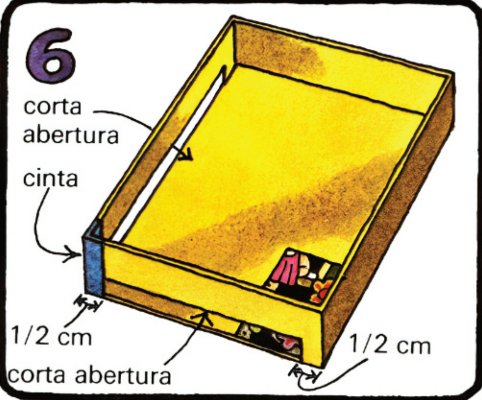
Corta un trozo de cartón grueso la mitad de grande que el fondo de la caja. Mídelo y traza líneas a lo largo y a lo ancho, para hacer nueve piezas iguales. Corta por las líneas.



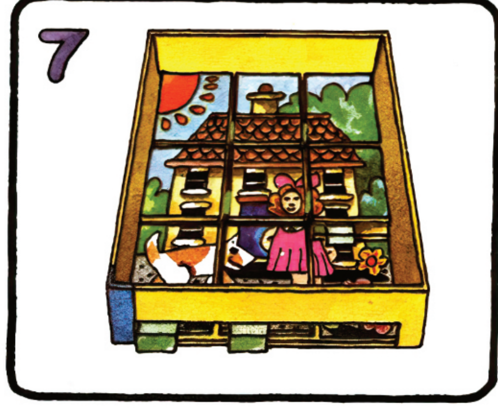
Pega una pieza de cartón grueso, entre una pieza grabada y otra lisa. Observa el dibujo. La pieza de cartón debe sobresalir 1 cm. por la esquina izquierda.



Espera hasta que todas las piezas unidas de esta forma, estén secas. Después, con las tijeras, corta la pieza de cartón, dejando unas partes salientes, con las formas que indica el dibujo.



Corta una abertura estrecha a la izquierda del fondo de la caja y otra por la parte de delante, pero no recortes las esquinas. Pega cinta adhesiva en las esquinas, como ves en el dibujo.



Pon el grabado en orden, introduciendo las piezas en la posición correcta. Procura que las formas de las piezas de cartón, se deslicen entre los huecos del grabado y la pieza lisa.

Necesitarás

Tijeras, pegamento y un lápiz.
Una regla, pinturas o crayones.

Para el Puzzle

Cartón grueso.
Un grabado o una fotografía.

Para las Cabezas y Colas

Una caja honda y redonda de queso, con su tapa.
Cartón fino o cartulina.
3 bolitas de decoración.
Una aguja de hacer punto.
4 chinchetas y celofán.
4 anillas pequeñas de cortina.
2 grabados o fotografías.



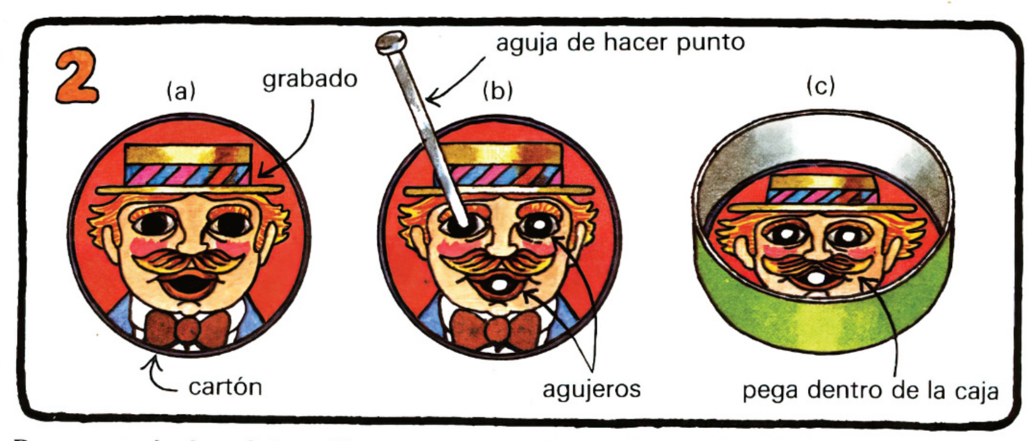
Pega un grabado o fotografía a un trozo de cartón grueso. Corta el cartón por la mitad, en líneas onduladas de arriba abajo y de lado a lado. Observa el dibujo.



Vuelve a cortar los trozos por la mitad, también en líneas onduladas. Sigue recortando hasta que tengas un montón de trocitos pequeños. Mézclalos bien y trata de sacar el grabado primitivo.

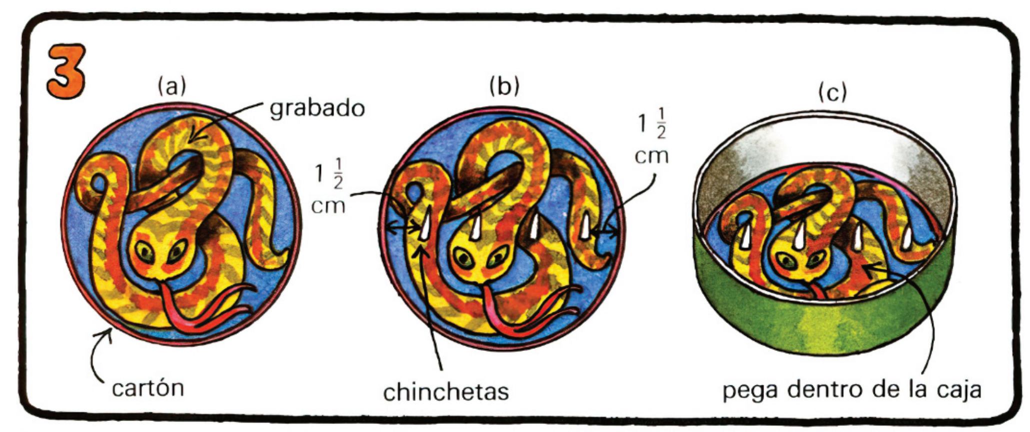


Dibuja dos círculos en un cartón, usando el fondo de la tapa de la caja de queso. Recorta los círculos, haciéndolos un poquito más pequeños en todo el contorno.



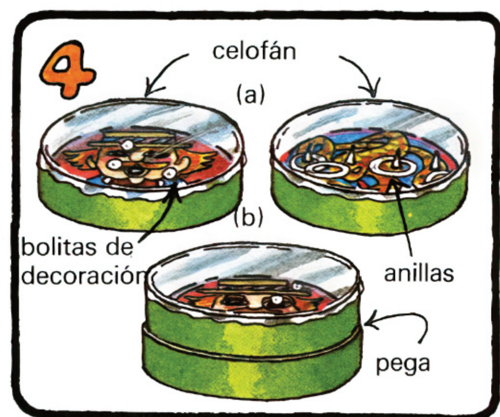
Pega un grabado o fotografía en uno de los círculos de cartón (a). Haz tres agujeros en el grabado usando la aguja de hacer punto (b). No deben quedar trocitos de cartón dentro de los agujeros.

Mira en donde el grabado se ajusta mejor y entonces pégalo en la tapa o en el fondo de la caja, como ves en el dibujo (c).



Pega un grabado o fotografía al otro círculo de cartón (a). Atraviesa el grabado con 4 chinchetas (b). Asegúrate de que no quedan demasiado cerca a los bordes.

Pega el grabado dentro de la otra parte de la caja de queso, como ves en el dibujo (c). Deja que se seque.



Pon las anillas dentro de la caja con las chinchetas y las bolitas dentro de la otra caja. Pega celofán por la parte de arriba de las dos cajas (a). Cuando estén secos pega la tapa a la parte de abajo (b).

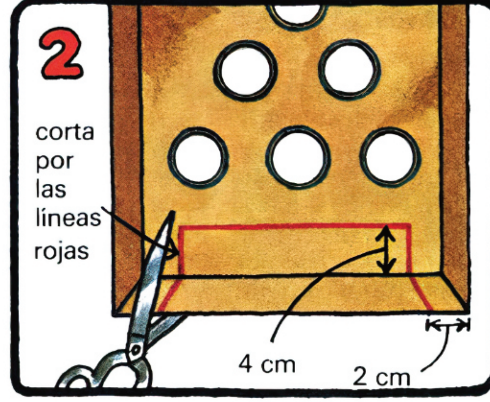
Galería de Tiro
(Para 2 o más jugadores)

Esto es una galería de tiro. Con cada tiro, intenta sacar de los envases de yoghurt, las cuentas o botones que hay dentro y hacerlos deslizarse por la rampa.

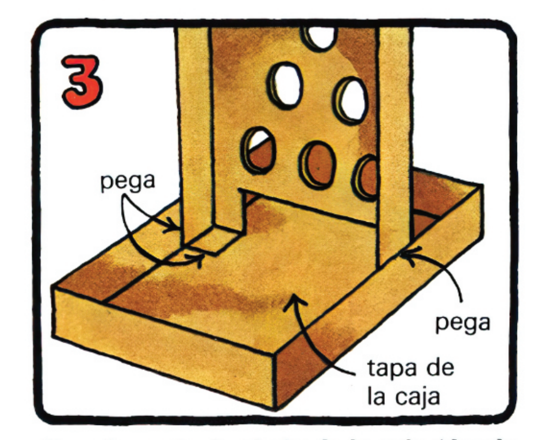
Necesitarás
Una caja de cartón con tapa, de unos 32 cm. por 16 cm.
6 envases iguales de yoghurt.
Una hoja de cartón.
Papel grueso y un trozo de tela.
Un cañón (ver pág. 17).
6 bolitas y algunas cuentas o botones.
Pegamento y cinta adhesiva.
Lápiz y tijeras.



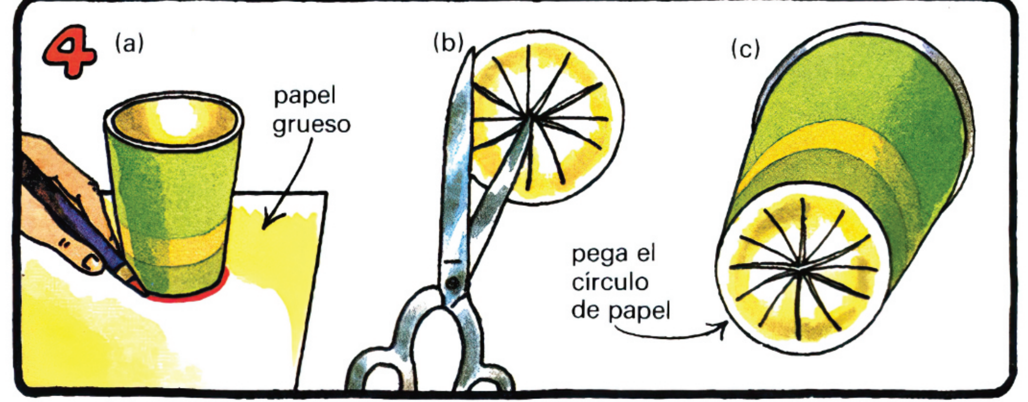
Dibuja seis círculos dentro del fondo de la caja, usando de guía la base de un envase de yoghurt. Recorta los círculos algo más pequeños.



Haz una abertura, de unos 4 cm. de alto y a 2 cm. de los lados, en cada uno de los extremos en el fondo de la caja de cartón. Recorta por las líneas rojas.

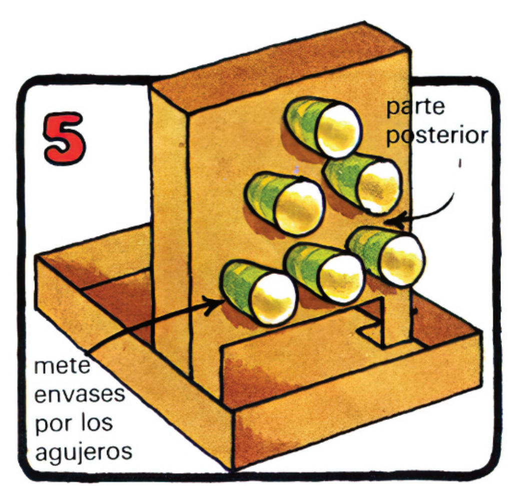


Pega la parte de abajo de la caja (donde están los círculos recortados), a la tapa, a una distancia de 2/3 de un extremo.

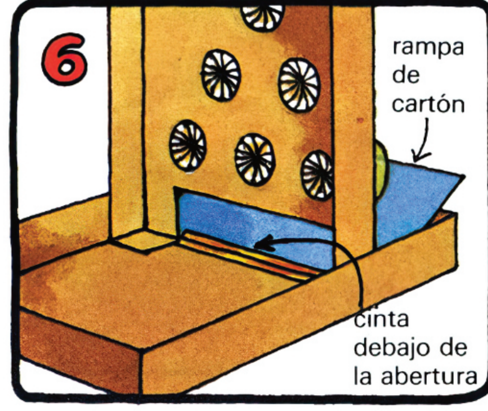


Dibuja seis círculos en el papel grueso, usando de guía la parte inferior de un vaso de yoghurt. Recorta los círculos (a) Haz un agujero en el centro de cada uno de los círculos con las tijeras.

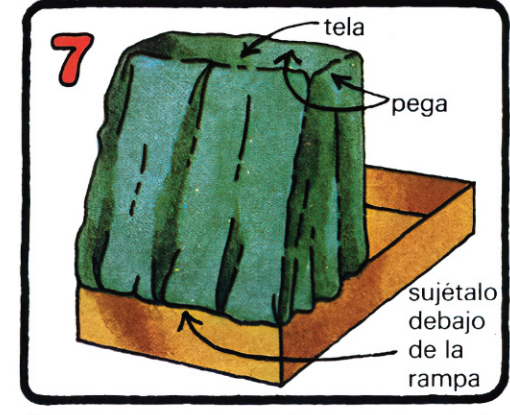
Haz doce cortes, desde el agujero hasta 1/2 cm. aproximadamente del borde del círculo (b). Pega un círculo de papel a cada uno de los envases de yoghurt. Deja que se sequen (c).



Recorta las bases de los envases de yoghurt y mételos por los agujeros de la caja, como en el dibujo. Por el otro lado sólo deben de sobresalir los bordes.



Corta una tira de cartón tan ancha como la superficie del interior de la tapa de la caja, y de un tercio de la longitud. Colócala por detrás de la tapa y pégala por debajo de la abertura.

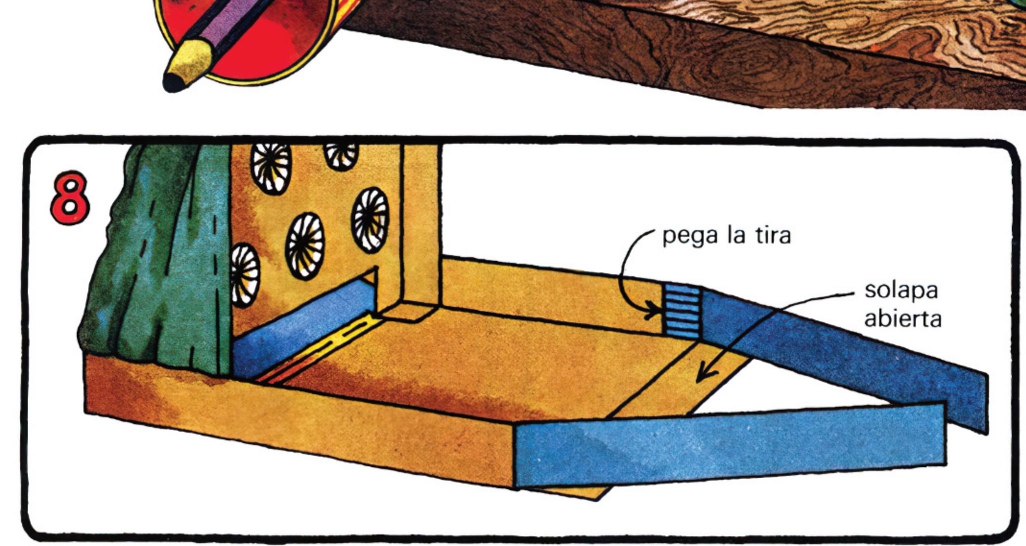


Corta un trozo de tela lo bastante grande, para cubrir los lados y la parte de atrás de la caja puesta de pie. Pega un extremo de la tela a la parte superior de la caja y el otro debajo de la rampa.

Cómo se Juega

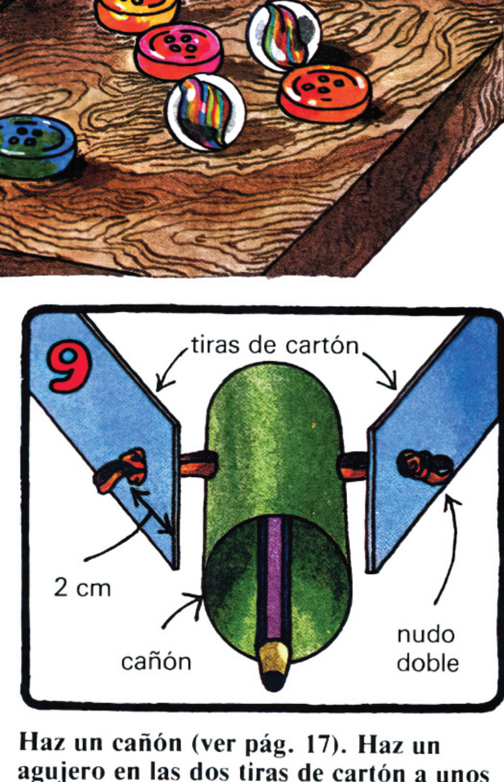
Levanta la tela y coloca tres cuentas o botontes dentro de cada envase de yoghurt. Sujeta la tela por debajo de la rampa. Tira las bolitas con el cañón, e intenta darle a las cuentas que hay dentro de los envases, para hacerlas salir y deslizarse por la rampa y por la abertura.

Cada jugador debe disparar 6 bolitas cuando le toque el turno. Cada cuenta equivale a un punto. Suma los puntos después de cada jugada. El primer jugador que consiga sacar 20 cuentas por la abertura, será el ganador.



Abre el extremo de la tapa de la caja, cortando por las dos esquinas. Corta dos tiras de cartón de la misma longitud de la tapa y de la misma altura.

Haz cortes de 1 cm. de largo en uno de los extremos de cada tira de cartón. Dobla las solapitas de los cortes hacia delante y pégalas a los lados de la tapa de la caja, como en el dibujo.



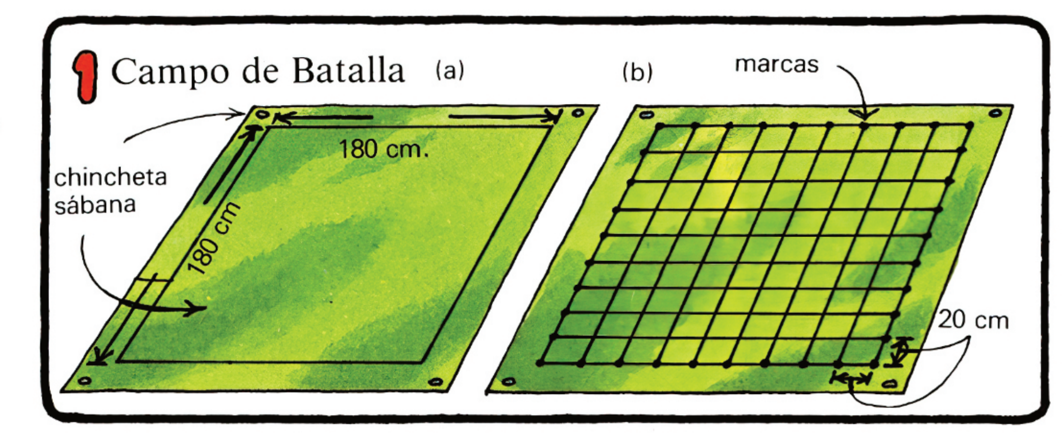
Haz un cañón (ver pág. 17). Haz un agujero en las dos tiras de cartón a unos 2 cm. de los extremos. Mete las dos bandas de goma elástica por los agujeros y haz nudos dobles en los extremos.

Batalla Terrestre

(Para 2 jugadores o 2 equipos)

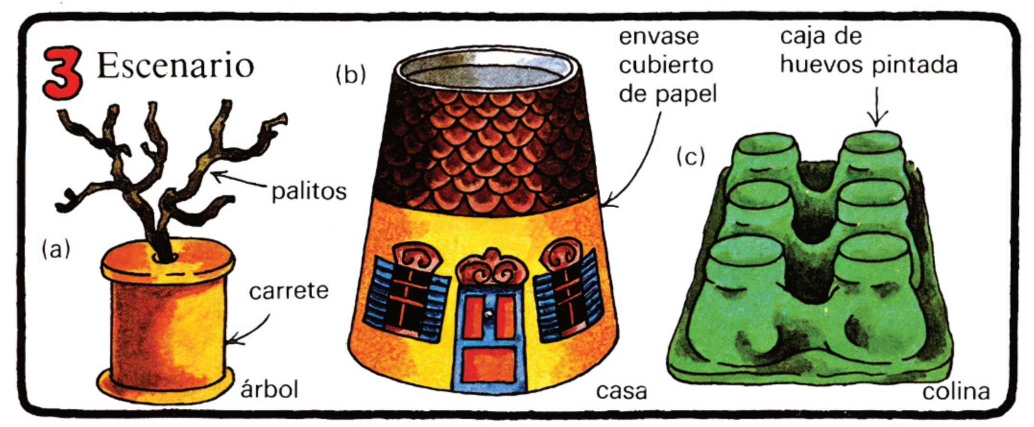
Necesitarás

Una sábana vieja o un trozo de tela corriente, de 2 × 2 metros.
4 chinchetas.
Papel de calcar y papel blanco.
Cartón fino y palitos delgados.
4 carretes de hilo, 4 envases de plástico y 4 cajas de huevo, de las de cartón.
4 cajas de fósforos vacías.
4 lápices cortos y cartón grueso.
Bandas de goma elásticas fuertes.
Muchas tiras de papel.
Una regla, un rotulador y lápiz.
Tijeras y pinturas.
(También puedes señalar los cuadros en el suelo, usando tiza.)



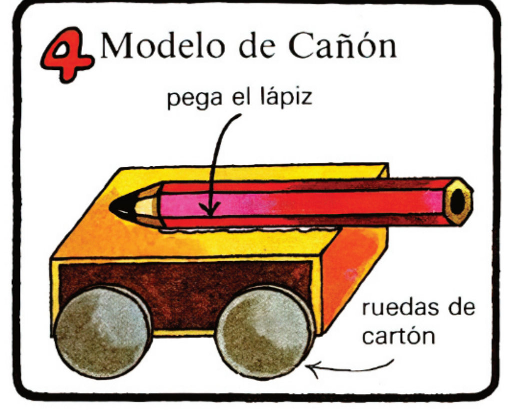
Sujeta la sábana o la tela al suelo o a la alfombra con las chinchetas, como ves en el dibujo. Señala y dibuja un cuadrado de 180 cm. de lado sobre la sábana, con un rotulador (a).

Haz marcas cada 20 cm. por los 4 lados del cuadrado. Traza líneas desde las marcas de arriba a las de abajo y de lado a lado, como ves en el dibujo (b).



Para formar un árbol, introduce palitos por el orificio del carrete de hilo (a). Envuelve un envase alto de plástico con papel y píntalo como si fuera una casita (b).

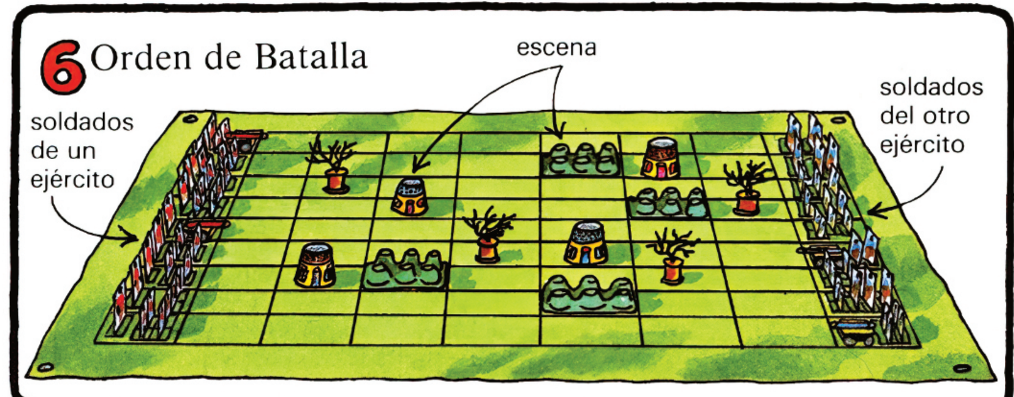
Corta una caja de huevos por la mitad en sentido horizontal. Pinta una de las mitades, como ves en el dibujo, para formar montañitas (c). Haz 4 árboles, 4 casas y 4 grupos de colinas.



Para hacer un cañón de campaña, pega un palito pequeño o un lápiz a la parte superior de una caja de fósforos. Pega dos pequeños círculos de cartón a cada lado. Cada equipo necesita dos cañones.

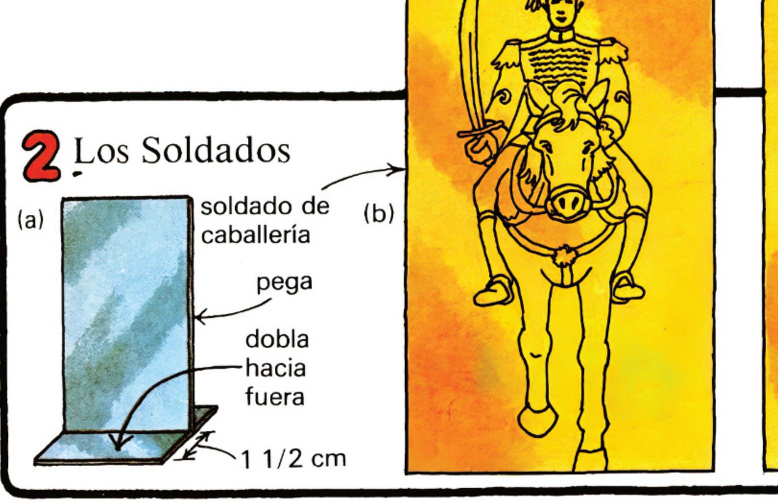


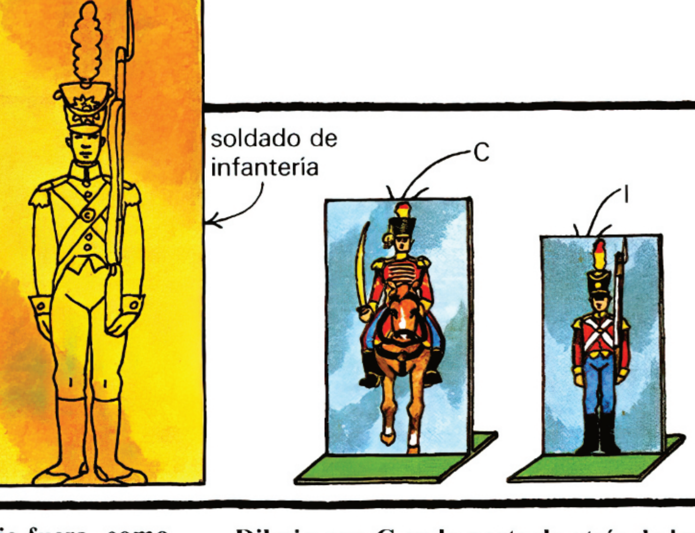
Enlaza dos bandas de goma para hacer un tiragomas (a). Haz proyectiles de papel (b). Para disparar, coloca un proyectil en torno a las gomas (c). Apunta, tira del proyectil y dispara.



Antes de comenzar la batalla, cada ejército coloca a sus soldados y armamento en la forma que estime más conveniente, sobre los recuadros de la primera línea, uno enfrente de otro.

Después, los ejércitos avanzan por el campo de batalla, siguiendo las reglas del juego y aplicando cada uno las tácticas que consideren mejor para vencer al enemigo.

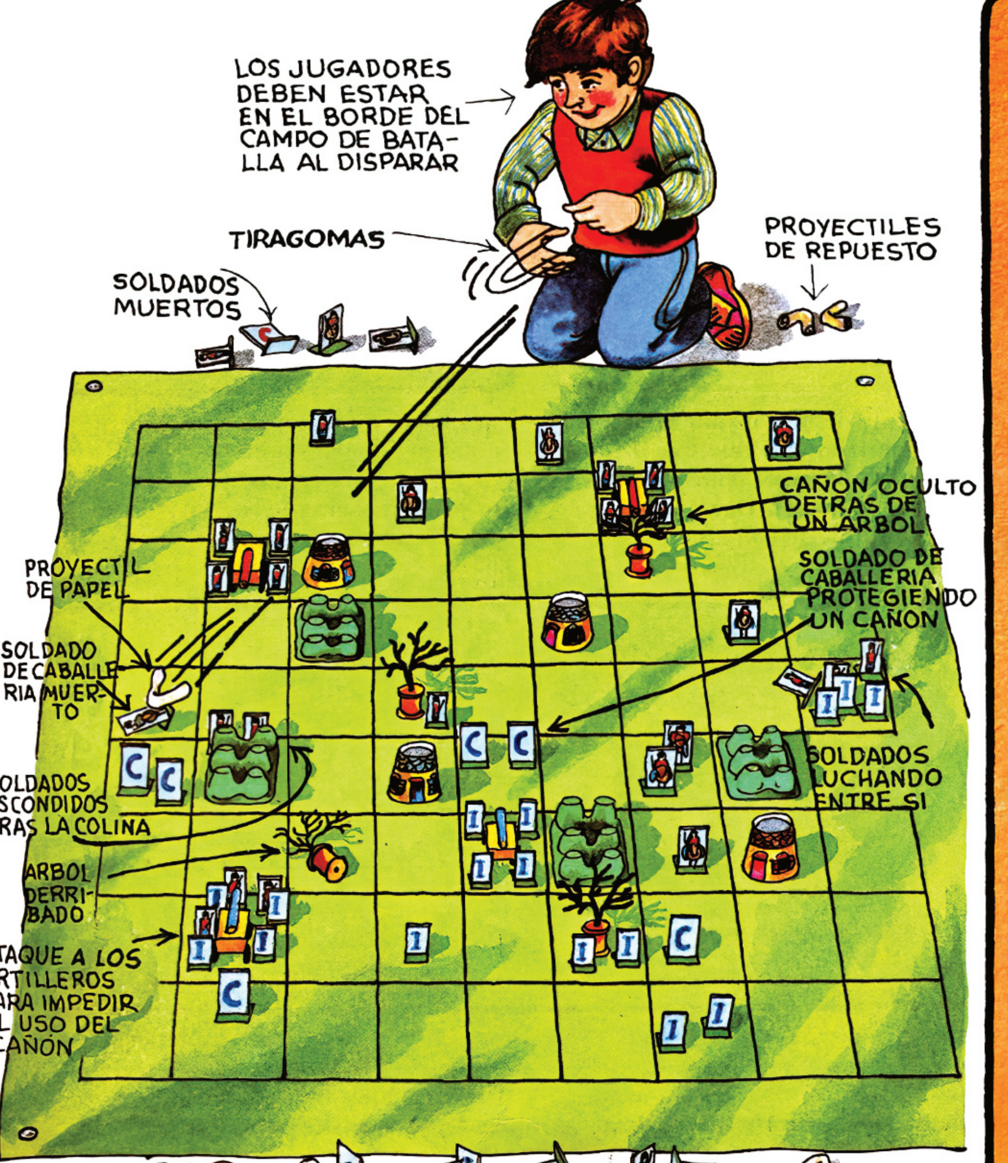




Recorta 20 tiras de cartón fino de 18 cm. de largo por 4 cm. de ancho cada una. Después, recorta 40 tiras más pequeñas, de unos 16 cm. de largo por 3 de ancho, cada una. Dobla las tiras por la mitad.

Dobla los extremos hacia fuera, como en el dibujo. Pega las dos mitades juntas (a). Calca el modelo del soldado de caballería en las tiras de cartón más grandes (son 20), y el del soldado de infantería en las 40 pequeñas (b).

Dibuja una C en la parte de atrás de los soldados de caballería y una I en la de infantería. Cada equipo tendrá 10 hombres a caballo y 20 de infantería. Pinta los soldados de cada equipo de colores distintos (c).



Cómo se Juega

Se trata de matar a todos los soldados enemigos. Cada bando tiene su tiragomas. Lanza una moneda al aire para ver quien empieza. Ambos bandos pueden mover todos sus soldados en una jugada. La infantería, caballería y artillería se pueden mover en cualquier dirección excepto en diagonal. La caballería puede moverse 3 recuadros de cada vez. La infantería y la artillería sólo uno. La caballería y la artillería, sólo pueden estar en los recuadros que están libres de árboles o montañas.

Debes tener 4 soldados de infantería en el mismo recuadro del cañón, para impedir que lo destruyan y para poder disparar. El cañón puede moverse de sitio o disparar una vez cada turno. Cuando un cañón se encuentra a 6 recuadros de distancia de un soldado enemigo, debes usar tu tiragomas con los proyectiles de papel para derribarle. Dispara sobre el enemigo, siempre desde el lado que te corresponda.

Saca del campo de batalla a todos los soldados derribados. Los espacios vacíos los puedes volver a ocupar con tus soldados, pero cuantos más tengas, más fácil será derribarlos.
El primer bando que consiga matar a todos los soldados enemigos será el vencedor.

Batalla Espacial

(Para 2 o 3 jugadores)

Juega sobre este tablero espacial. Hay 12 galaxias, cada una con cinco estrellas.

Necesitarás

3 naves espaciales rojas, 3 verdes y 3 azules.

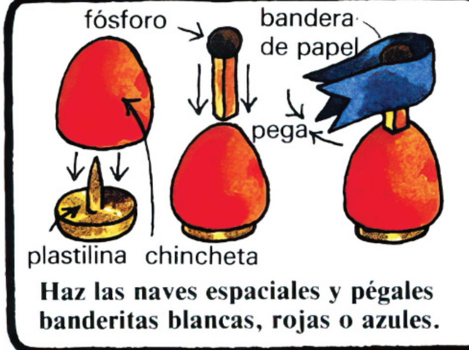
Un dado blanco, uno azul y uno rojo.

Cómo se Juega

Cada jugador tiene tres naves espaciales de un color, con una bandera blanca, azul o roja. Debe mover sus naves desde la salida hasta el final por orden, de la 1.ª galaxia hasta la 12. Cada jugador lanza los tres dados a la vez y mueve la nave con la bandera blanca, los espacios que marca el dado blanco, la azul por el azul y la roja por el rojo. Las naves pueden ir en cualquier dirección siguiendo las líneas, de cada punto rojo o estrella a otro, según el número que marque el dado. Cada jugador debe tener una nave en la estrella de una galaxia, antes de poder mover las otras dos a la próxima. Si un jugador saca el mismo número en los tres dados, tiene derecho a tirar otra vez. Ninguna nave puede aterrizar dos veces en el mismo punto o estrella durante la misma jugada, ni en el mismo sitio en que haya otra, ni saltar sobre ella.

Puntuaciones

Cuando una nave aterrice sobre la estrella de una galaxia, se anota un punto. si tu segunda nave aterriza en una estrella mientras que la primera está en la misma galaxia, se marca 3 puntos; y si la tercera aterriza en la misma galaxia entonces se marca 5 puntos. El juego termina cuando uno de los jugadores consigue llevar sus tres naves hasta el final. Cada nave espacial se marca 3 puntos al llegar al fin.



Haz las naves espaciales y pégales banderitas blancas, rojas o azules.

SALIDA

META

META

Diversiones
(Para muchos jugadores)

Bolitas de Algodón



Coloca dos recipientes grandes en el suelo, uno al lado de otro. Llena uno con bolitas de algodón. A cada jugador se le vendan los ojos cuando le llega el turno y se le da una cuchara grande.

El juego consiste en recoger las bolitas con la cuchara y pasarlas al recipiente vacío. Cada jugador tiene derecho a intentarlo tres veces y se marcará 2 puntos por cada bolita que consiga meter en el segundo recipiente. El que tenga más puntos al final será el ganador.

Crimen en la Oscuridad



Corta tantas tiras de papel como jugadores haya. Marca con una X una y con una D otra y deja el resto en blanco. Dóblalas por la mitad y da una a cada jugador. El que saque la X, será el asesino y el que saque la D, será el detective. El asesino lo guarda en secreto y el detective lo cuenta a todo el mundo.

Se apagan las luces y todos se esconden, menos el detective. El asesino se acerca a uno de los jugadores escondidos y muy despacio le dice: «estás muerto» y corre a esconderse. La víctima grita, las luces se encienden y todos le rodean. El detective comienza a hacer preguntas para averiguar quién es el asesino. Sólo se le permite mentir al asesino. El detective tiene tres oportunidades para adivinarlo.

El Juego del Paquete



Envuelve una barra de chocolate en el papel y átala. Los jugadores se sientan en círculo poniendo sobre una mesa un sombrero, una bufanda, un par de guantes, unas gafas, un cuchillo y un tenedor. Se turnan para lanzar el dado. Cuando alguien saca un 6, recoge las prendas de vestir, se las pone y trata de abrir el paquete, con el cuchillo y el tenedor.

Los otros siguen lanzando el dado y cuando a uno le toca un 6 de nuevo, éste le quita la ropa al otro, se la coloca y trata de abrir el paquete. El juego continúa así, hasta que alguien consiga abrirlo y comerse todos los chocolates.

El Juego del Envase-Correo



Esconde diez envases de conserva con el nombre de una ciudad escrito en ellos. Escóndelos por toda la casa. Cada jugador recibe una caja con diez papelitos doblados. En cada uno está escrito el nombre de una ciudad. Todas las cajas se ponen en una habitación.

Cada jugador debe recoger un papelito cada vez, y escribir el nombre de la ciudad por el dorso y salir corriendo por la casa para encontrar el envase del mismo nombre, que él ha escrito en su papel. Al encontrarlo, tiene que meter su papel en el envase-correo e ir a buscar otro papelito. El primero de los jugadores que consiga depositar todos sus papelitos en el correo, será el ganador.

Historia en Voz Baja



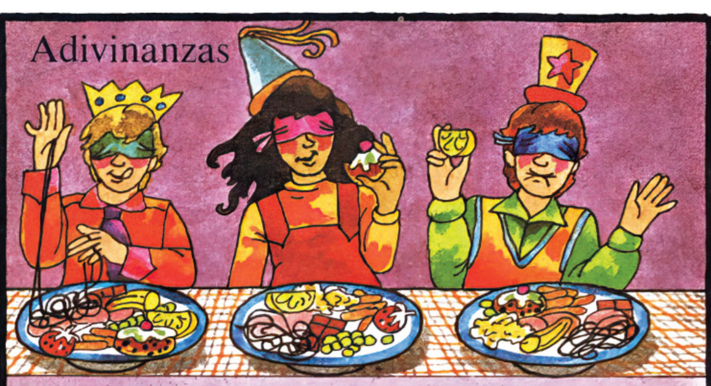
Todos se sientan en fila. El primer jugador inventa una larga historia y se la cuenta muy bajito a la persona que está a su lado. El segundo jugador hace lo mismo con la siguiente persona y así sucesivamente, hasta que la última haya oído la historia, quien entonces la narra en voz alta. Finalmente el que la inventó la dice tal cual era.

Como Sardinas en Lata



Un jugador se esconde en cualquier parte de la casa. Debe de procurar, que el escondite sea lo suficientemente grande como para que quepa más gente. Los otros jugadores cuentan hasta 50 y salen a buscarlo. El que lo halle se debe unir a él calladamente en su escondite y el último en dar con él, tendrá que pagar prenda.

Adivinanzas



A todos se les pone una venda en los ojos. En frente de cada jugador, se coloca un plato con comida variada, para que ellos la prueben. Se les quita los platos y luego las vendas de los ojos. Entonces deben de escribir en un papel lo que ellos creen haber comido. Puedes poner en los platos cosas frías como: plátanos, jamón, arroz con leche, queso, salchichas, etc.

Alto el Juego



Juega a ésto, mientras estén todos comiendo. Primero debes elegir un director, que se encargue de dar la voz de «alto». Todo el mundo se pone a comer y de pronto el director grita «alto». Los comensales deben de quedarse como si fuesen de piedra, sin moverse ni comer hasta que él diga «sigan». Todos pueden ser directores del juego una vez.

La Botella Ruleta



Sentarse alrededor de una mesa y colocar una botella en el centro. Un jugador debe hacer girar la botella. El jugador que esté sentado en el sitio al cual apunte la botella cuando ésta se pare, tendrá que pagar prenda. Pensar en las prendas antes de comenzar el juego.

Juegos

(Para muchos jugadores)

Pisando Envases

Cada jugador tiene dos envases. Han de hacer carreras de un extremo a otro de la habitación usando los envases.

Para empezar, coloca un pie sobre un envase. Entonces inclínate y sin tocar el suelo, coloca el segundo envase delante del primero. Apoya en él, el otro pie. Repite esta operación sucesivamente, hasta que consigas llegar al otro extremo de la habitación.

El Juego de los Zancos



Para hacer estos zancos, toma un envase grande de plástico y haz un agujero a cada lado, cerca de la base. Introduce por ellos una cuerda y anuda ambos extremos.
Los jugadores se dividirán en dos equipos. Cada uno tendrá un par de zancos. Se pondrán en un extremo de la habitación, colocando dos sillas en el lado opuesto. El primer jugador de cada equipo se subirá sobre los zancos y sujetando la cuerda, caminará alrededor de las sillas, regresando para entregar los zancos al siguiente jugador. El equipo que no cometa faltas, gana.

El Juego de la Naranja



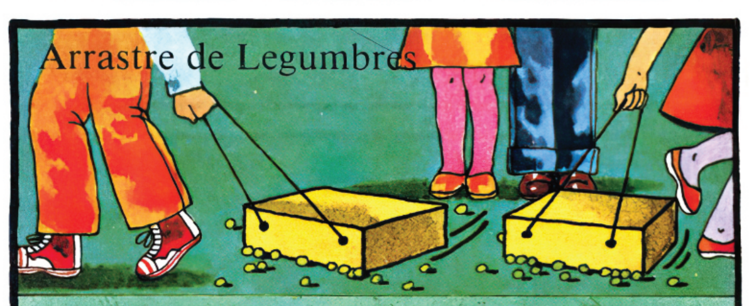
Se necesitan dos equipos en línea. El primer jugador de cada equipo se pone una naranja debajo de la barbilla.
El juego consiste, en pasarse la naranja de barbilla a barbilla a lo largo de toda la fila de jugadores del mismo equipo, pero sin tocarla con las manos. Si a un jugador se le cae o la toca, deberá volver al punto de partida. El primer equipo que consiga pasar la naranja hasta el final, ganará.

Legumbre con Pajita



Cada jugador tiene una pajita, 30 legumbres secas redondas dentro de una taza y además una taza vacía. Se colocan las dos tazas juntas en el suelo y los jugadores tienen que absorber las legumbres con sus pajitas y pasarlas a la taza vacía. El primer jugador que consiga pasarlas todas, será el ganador.

Arrastre de Legumbres



Para hacer un arrastre, haz dos agujeros en los extremos de una caja con una separación de 15 cm. entre ellos. Mete un trozo de cuerda por los agujeros y anuda los dos extremos.
Los jugadores se dividirán en dos equipos y se colocarán en un extremo de la habitación. En el otro se pondrá un trozo de cuerda. Cada equipo tendrá una caja y 40 legumbres colocadas delante. Cada miembro del equipo tendrá que arrastrar la caja sin perder ninguna legumbre durante el recorrido, de ida y vuelta. Al equipo que le queden más legumbres delante de su caja, será el ganador.

El Juego de los Colgantes



Ata una cuerda de un lado a otro de la habitación a unos dos metros del suelo. Corta tantos trozos de cuerda de 1 m. de largo, como jugadores haya. Ata uno de los cabos de los trozos de cuerda a la cuerda larga que atraviesa la habitación. A los otros extremos, ata frutas o dulces como jugadores haya.

Cada jugador tendrá que comérselo, sin tocarlo con las manos. El que primero se lo coma, ganará.

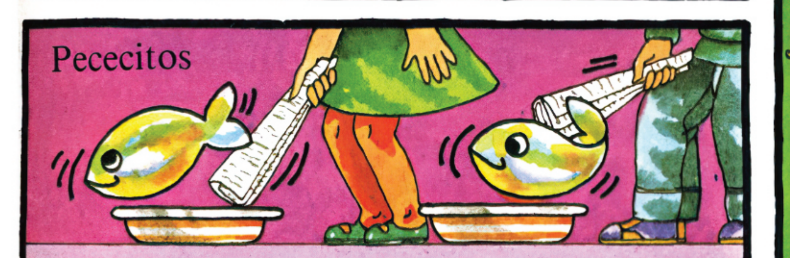
La Caja Narizota



Los equipos se colocarán en dos filas. El primer jugador de cada equipo se pone la tapa de una caja de fósforos sobre su nariz.

El juego consiste en pasarse la caja de nariz en nariz por toda la fila, sin tocarla con la mano. Si a un jugador se le cáe o la toca, la caja volverá al comienzo de la fila. El primer equipo que consiga llevarla hasta el final de su fila, ganará.

Pececitos



Cada jugador tomará un periódico enrollado y un pececito hecho de papel de seda. Los jugadores se dividirán en dos equipos y se pondrán en un extremo de la habitación. En el otro se colocarán dos platos.

El primer jugador de cada equipo, deberá poner el pececito en el suelo y sacudiéndole desde atrás con el periódico doblado, deberá llevarlo hasta el plato. Después, el siguiente jugador de su mismo equipo hará lo mismo. El primer equipo que consiga meter todos los peces en su plato, será el ganador.

Los Cuadraditos de Papel



Recorta tantos cuadrados de papel de seda como jugadores haya. Pon dos almohadas en un extremo de la habitación y dos platos en el otro. Coloca la mitad de los cuadrados en una de las almohadas y la otra mitad en la otra. Los jugadores se dividirán en dos equipos. Cada equipo se colocará cerca de uno de los platos.

El primer jugador de cada equipo, tomará una cuchara. Tendrá que correr hacia la almohada y recoger con ella uno de los cuadrados de papel, pero sin tocarlo con las manos y llevarlo a su plato. Si se le cáe, deberá hacer otro intento. Cuando él consiga llevarlo a su plato, le tocará el turno a otro jugador. El equipo que consiga trasladar todos los cuadrados a los platos, gana.

Explota Globos



Los jugadores se dividen en dos equipos y se colocan en un lado de la habitación. En el otro extremo se colocan dos sillas con globos, como jugadores haya.

El primer jugador de cada equipo correrá hacia una de las sillas, inflará un globo, lo anuda y se sienta sobre él hasta que explote. Después regresa y entonces le toca al siguiente jugador, quien hará lo mismo. El primer equipo que infle, ate y explote sus globos, será el ganador.

La Búsqueda

(Para muchos jugadores)

Prepara todas las cosas antes de empezar la búsqueda. No debes esconder nada en sitios que puedan ser peligrosos, pero sí de que las pistas estén al alcance de todos, hasta de los más pequeños. Advierte cuáles son las habitaciones que no entran dentro del juego.

Los jugadores pueden buscar las pistas solos o por equipos.

Cuando vayas buscando las pistas que te llevarán al tesoro, no debes decir nada a nadie. Cuando encuentres una, léela con atención y vuelve a ponerla en su lugar.

Camuflando las Pistas



Esconde 20 cosas pequeñas de color, como un lápiz rojo, un botón amarillo o un cepillo de dientes verde, por toda la casa. Esconde cosas en lugares del mismo color. Quizás el botón amarillo dentro de un libro amarillo o el cepillo verde en un plato verde.

Cada jugador, con una lista de las cosas escondidas y un lápiz, empezará la búsqueda. Cuando encuentre una, escribe el lugar donde está escondida. El primer jugador que apunte y acierte donde están las 20 cosas escondidas, será el ganador.

Rastreando la Pista

Escribe las pistas en trocitos de papel y escóndelos por la casa, en un zapato o en un grifo. Cada pista deberá indicar a los jugadores donde se halla la próxima, hasta llegar al tesoro.

Lee en voz alta la primera pista a todos los jugadores. En esta búsqueda, la primera pista es: «Encontrarás la pista n.º 2 si pones tu pie sobre el mío». Ahora sigue las pistas hasta encontrar el tesoro.













Letras Escondidas



Esconde el tesoro, digamos en el baño. Escribe todas las letras de la palabra «baño» cada una en diferentes trocitos de papel. Escóndelas y dile a todo el mundo cuantas letras has escondido.

Al encontrar una letra, los jugadores toman nota, escribiéndolas en un papel. Cuando un jugador cree saber cuál es la habitación que le indican las letras, correrá a buscar el tesoro.

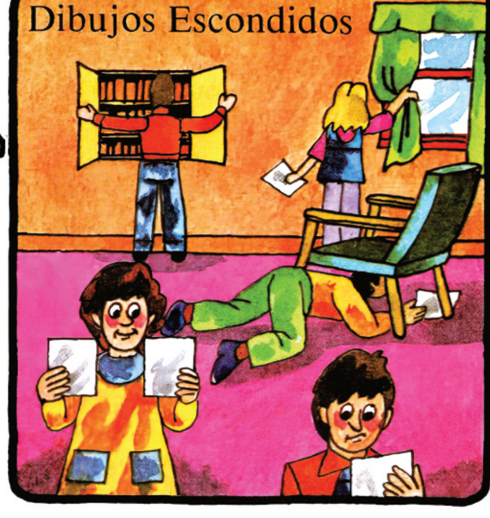
Solo y de Pie



A los jugadores se les muestra un objeto de tamaño pequeño y luego se les ordena salir de la habitación. Se esconde, dejando una parte que se vea, al regresar, comienzan a buscarlo

La búsqueda del objeto escondido se hará de pie y caminando alrededor de la habitación. Cuando un jugador lo vea, debe sentarse sin decir nada. El resto seguirá caminando. El último pierde.

Dibujos Escondidos



Corta por la mitad, dibujos de alguna revista, de tarjetas o de postales. Da la mitad de cada uno de los dibujos a un jugador y esconde las otras mitades por toda la casa.

El primer jugador que encuentre su mitad se llevará un premio. Puedes hacer el juego más difícil, dividiendo los dibujos, postales o tarjetas en cuatro partes y escondiendo tres de ellas.

Cosas Escondidas



A cada jugador, se le da una lista con diez cosas escondidas y que deberá encontrar, por ejemplo, un zapato, una pelota, una horquilla, un clavo, etc... Todas las cosas están en alguna parte de la casa. En 15 minutos debe juntar lo que más pueda de las 10 cosas indicadas en su lista.

El jugador que consiga la mayor cantidad de las cosas escondidas, dentro del tiempo límite, será el ganador.

Colección Cómo hacer

























DISTRIBUIDOR
EXCLUSIVO
PARA
ESPAÑA



cesma, s.a.
Aguacate, 25 - MADRID-25